EXCLUSIVO

TESTAMOS O ULTRA 64

ISSN 1630/3451 ED. 97 R$ 3,60

NINTENDO 64

MEGA & SNES
EARTHWORM JIM 2
AINDA MAIS LEGAL E ENGRAÇADO

SNES
DONKEY KONG 2
MELHOR QUE O PRIMEIRO

A SENSAÇÃO DE JOGAR

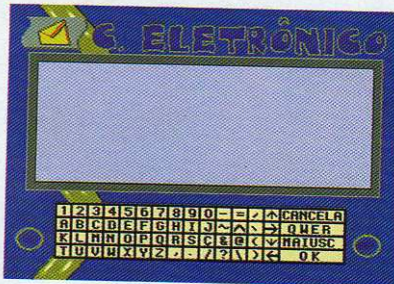
27 FOTOS DOS GAMES

OS JOYSTICKS EM 7 CORES

SATURNO ESPECIAL
SEGA RALLY: BABANTE! VIRTUA FIGHTER: 122 GOLPES
X-MEN CHILDREN OF ATOM **VIRTUA COP**

AGORA QUE TODO MUNDO NAVEGA

Nunca foi tão fácil ficar plugado com o mundo. Com o Mega Net você envia e recebe fax e mensagens de pessoas conectadas à Internet no mundo inteiro (e-mail) ou de qualquer um que tenha o Mega Net e um Mega Drive.

MEGA NET®
SÓ PARA
MEGA DRIVE®

Tem acesso a informações super exclusivas sobre os games, dicas, lançamentos e notícias quentíssimas selecionadas da Internet (a rede mundial de computadores); e ainda fica sabendo as novidades do mundo dos Comics e RPG, na Revista Eletrônica (Abril Jovem).

Mega Net. Está na hora de mergulhar na Internet.

Impulsos telefônicos não inclusos. Há necessidade de linha telefônica para uso do Mega Net. Serviço inicialmente disponível nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, sendo necessária ligação interurbana para regiões fora da Grande São Paulo. Custos estimados de mensalidades: R$ 5,00 para 30 ligações por mês e R$ 9,00 para ligações ilimitadas. Os dois primeiros meses de serviço são gratuitos.

Central de Atendimento ao Consumidor Tel.(011) 831.2266
Web site http://www.tectoy.com.br

LA INTERNET, NÃO FIQUE BOIANDO.

MEGA NET

SEGA

RESET

FOX

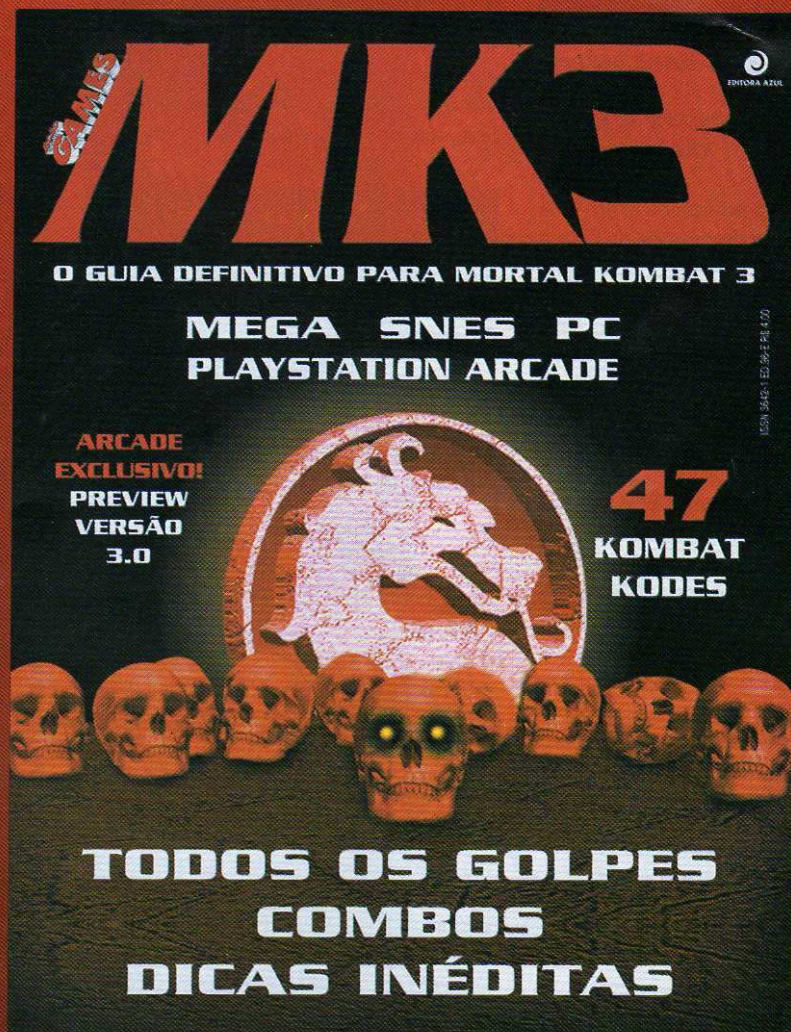
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

UM UPPERCUT NAS IDÉIAS

Para quem ainda não havia se tocado, este fim de ano está sendo uma espécie de uppercut no meio das idéias. O Natal 95 foi simplesmente um detono, com o lançamento do serviço de acesso à Internet para o Mega Drive, a apresentação oficial do Nintendo Ultra 64 e mais um aluvião de games em CD para 3DO, PlayStation e Sega Saturno. Quem andou muito ocupado comendo castanhas, deve ir correndo para conferir nas locadoras. Se não der, tudo bem: estamos de plantão para garantir o seu astral. Basta passar os olhos por esta edição pra ver. Mas como não dá pra publicar tudo de uma vez, fique ligado nas edições do verão. Tem jogo bom que não acaba mais. E um toque final: já colocamos nas bancas uma edição Especial com toneladas de golpes, códigos e mumunhas para Mortal Kombat 3. Não vá perder, hein?

COTAÇÃO

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE

Vire um animal no Mortal Kombat 3.

EDIÇÃO ESPECIAL

NAS BANCA

Este é o mais completo guia já publicado no Brasil sobre o MK
Se você perder, o bicho vai pegar.

AÇÃO REVISTA GAMES

SALADA

ULTIMATE MK

Adorei o especial de MK3 e fiquei louco para saber: quando chega a versão Ultimate? Será a última?

SÉRGIO D'ALESSANDRO
Rio de Janeiro, RJ

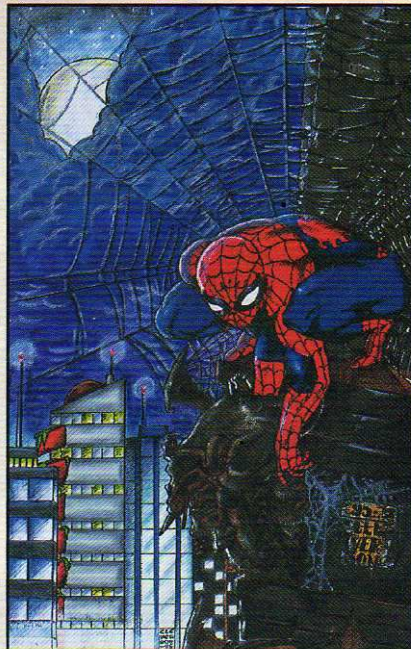
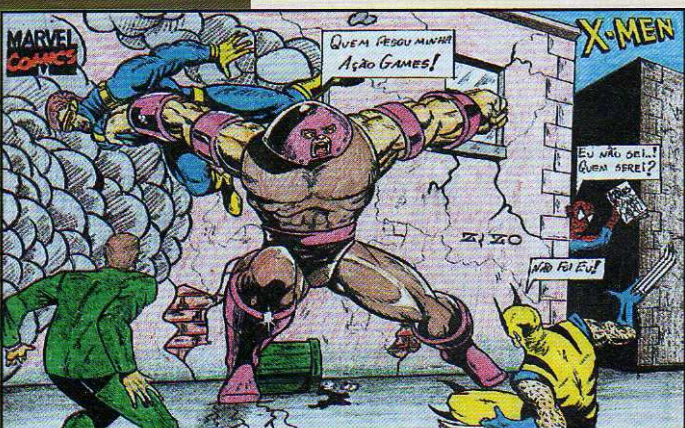
"Brigadão", Sérgio. Mas o que você quer saber toda a galera também quer. A Midway está cercando essa nova versão de MK com muito mistério e prometeu para o final deste ano, sem revelar a data. Agora, Ultimate quer dizer último e parece indicar que será mesmo a versão final.

GAME CHARADA

Cadê a Game Charada? Nunca perdi uma.

FELIPE D'ÁVILA
Guarulhos, SP

Felipe, você e muitos leitores eram fiéis participantes das promoções da Game Charada. E foi com muita tristeza que decidimos suspender a seção, pelo menos temporariamente. E o motivo é o seguinte: num determinado momento, começamos a receber cartas com respostas corretas mas com muito atraso dos Correios. Um atraso tão grande que não dava mais para premiá-los e a culpa não era desses leitores. Quando isso aconteceu, optamos por suspender a seção, para sermos justos com todos. Esperamos que você e os demais leitores, fissurados pela Game Charada, entendam.

Balrog desafia T.J. Combo, num jogaço de boxe do Luciano da Costa Ferreira, Belém, PA

Num prédio qualquer de Nova York, o Homem-Aranha espreita sobre um gárgula. Arte do Cleverson Corrêa, de Paranaguá, PR

KILLER INSTINCT

Socorro! Não consigo dar os melhores combos do game. Como eu faço?

EDUARDO P. DO VALE
Curitiba, PR

Por favor, publiquem o Ultra Combo do Eyedol, de 80 Hits.

CAIO CÉSAR N. NORCIA
São Paulo, SP

Hello, Edu. Vamos te dar duas boas notícias. A primeira é que você não é o único a ter dificuldades para detonar os melhores combos de Killer. A segunda notícia é que não é tão difícil assim. Se você já aprendeu a criar os combos emendando os golpes, fica fácil. Nesse caso, pegue o golpe que dá o maior número de Hits no adversário e emende o Ultra Combo do próprio lutador. Veja um exemplo, enviado pelo próprio Caio César Norcia. Ele criou um combo de 36 Hits para a Orchid. Os golpes somados vão até o último botão L acionado; o restante do comando é Ultra Combo da Orchid. Resultado final: ← (2s), → + A, ←+L, ←(2s), →+A, ←+L, ← (2s), →+A, ←+L, ←(2s) → + Y.

Quanto à sua pergunta, Caio, não descobrimos ainda o Ultra Combo do Eyedol, ok? E obrigado pelas dicas.

Enfurecido, Juggernaut procura sua Ação Games roubada. Encontre o ladrão antes que ele o faça. Brincadeira do Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, MG

ACESSO DOS CDs

Por quê os sistemas que usan jogos em CD demoram para acessar ou "carregar" o jogo? Seria por isso que a Nintendo resolveu usar cartuchos para os jogos do Ultra?

MÁRCIO E. KANEKO
São Paulo, SP

Enquanto você lê a fatídica mensagem "Now Loading" ou coisa parecida, Márcio, tem muita coisa rolando no interior da máquina. O cabeçote de leitura está percorrendo as microscópicas trilhas do CD e recolhendo os dados de que o game precisa na próxima fase. Só que estes dados estão meio embaralhados e é preciso mandá-los para uma espécie de gerenciador que os coloca em ordem. Então eles são transferidos para a memória RAM da máquina e, finalmente, o jogo recomeça. Os fabricantes destes sistemas sabem que o usuário detesta esperar e por isso tentam aperfeiçoá-los cada vez mais — a velocidade de rotação dos drives de CD-ROM atuais, por exemplo, já é quatro vezes maior do que a dos primeiros aparelhos. Quanto às razões da Nintendo, não foram bem essas. A direção da Big N afirmou que prefere trabalhar com cartuchos pois eles permitem que se coloque novos chips e, assim, o console não fica "congelado" no tempo. Foi o que fizeram com StarFox, Super Mario Kart, Donkey Kong Country e Diddy's Quest, que deram nova vida ao SNES.

Os X-Men não saem do pedaço. Desenho do Gustavo Henrique Favaretto, de Brusque, SC

3DO

É verdade que o Saturno e o Playstation são sistemas mais poderosos que o 3DO? Como fica essa história com a M2, a placa que aumenta o poder de processamento do 3DO para 64 bits?

GENÉSIO LUIZ
São Paulo, SP

Será que a placa M2 vai melhorar a qualidade dos jogos já existentes para o 3DO? Ou será que, com ela, o aparelho só rodará jogos feitos para o novo padrão?

J. C. SAMPA
São Paulo, SP

O Playstation e o Saturno, lançados muito tempo depois do pioneiro 3DO, são realmente mais poderosos porque usam processadores mais modernos. Mas como vocês sabem, a 3DO Company não dorme de touca e vai passar a perna na concorrência com a placa M2 — que fará do 3DO um equipamento de 64 bits com chip Pentium. O que acontecerá com os jogos antigos? Provavelmente continuarão rodando, talvez até com maior rapidez, já que estarão sendo processados por um console mais poderoso. Mas podem apostar que os jogos feitos exclusivamente para o M2 serão muito superiores e não rodarão num 3DO sem a placa.

CHRONO TRIGGER

Onde eu encontro a password para desativar a máquina que aparece no sonho de Lucca?

ROGÉRIO DE OLIVEIRA
Cuiabá, MT

De fato, não há um lugar para encontrá-la, Rogério. É preciso sacar quando ela é dita em outro lugar do game. A password é LARA, o nome da mãe da personagem. Para acioná-la aperte esses botões do SNES: L, A, R e A.

THE NEED FOR SPEED

Neste excelente jogo de 3DO existe alguma manha para buzinar durante a corrida? Ou, quem sabe, para tornar o carro indestrutível?

PAULO H. B. FRANCISCO
São Paulo, SP

Se existe a gente ainda não descobriu, Paulo. Por enquanto só sabemos buzinar na tela de escolha dos carros: quando você estiver selecionando um deles, aperte o X.

VENDO

NES com 4 carts e 2 controles. Felipe, tel.: (044) 248-6248, Curitiba, PR.

NES com 3 carts, um adaptador para o Super Charge e pistola. João Gustavo Ferraz, Praça Manoel Ribas, 12, apto. 12E, tel.: (044) 224-6875, Maringá, PR.

Mega Drive japonês, Game Boy com 2 carts, um game para computador, revistas AG (edições 1 a 48). Anibal Vivacqua, tel.: (011) 278-4594, São Paulo, SP.

Ação Games 54, 72, 74, 76, 78, 79 e 82. Thiago Bozi, tel.: (011) 454-2197, São Paulo, SP.

TROCO

Mega 3 com 2 carts e um controle por um SNES. Alexandre M. Brazeiro, Rua Marcelo Gama, 17, CEP 90540-040, Porto Alegre. RS.

Cart Granada por Rei Leão, do Mega e MK para Master. Vinícius Audi, tel.: (0124) 64-1028, São Sebastião, SP.

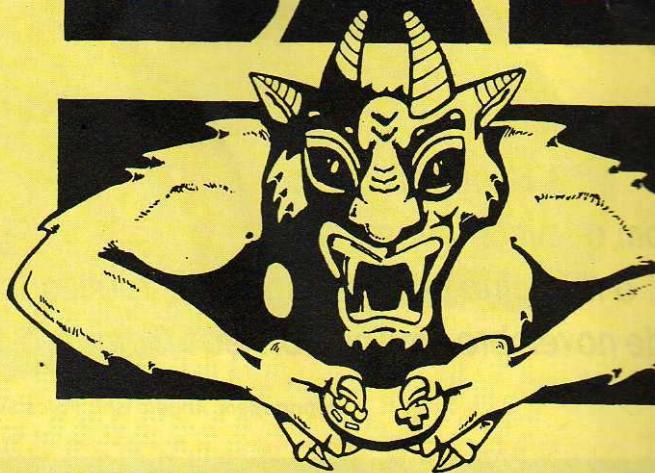
Carts Street of Rage e Sonic Spinball para Mega por SF 2. Só para cariocas. Cintia Campos, Rua Catão, 200, CEP 21525-750, Rio de Janeiro, RJ.

Cart Super Copa do SNES por Zelda, SimCity ou outro do meu interesse. Só troco com pessoas de São Paulo. André M. Garcia, Av. Barro Branco, 554, CEP 04324-090, São Paulo, SP.

COMPRO

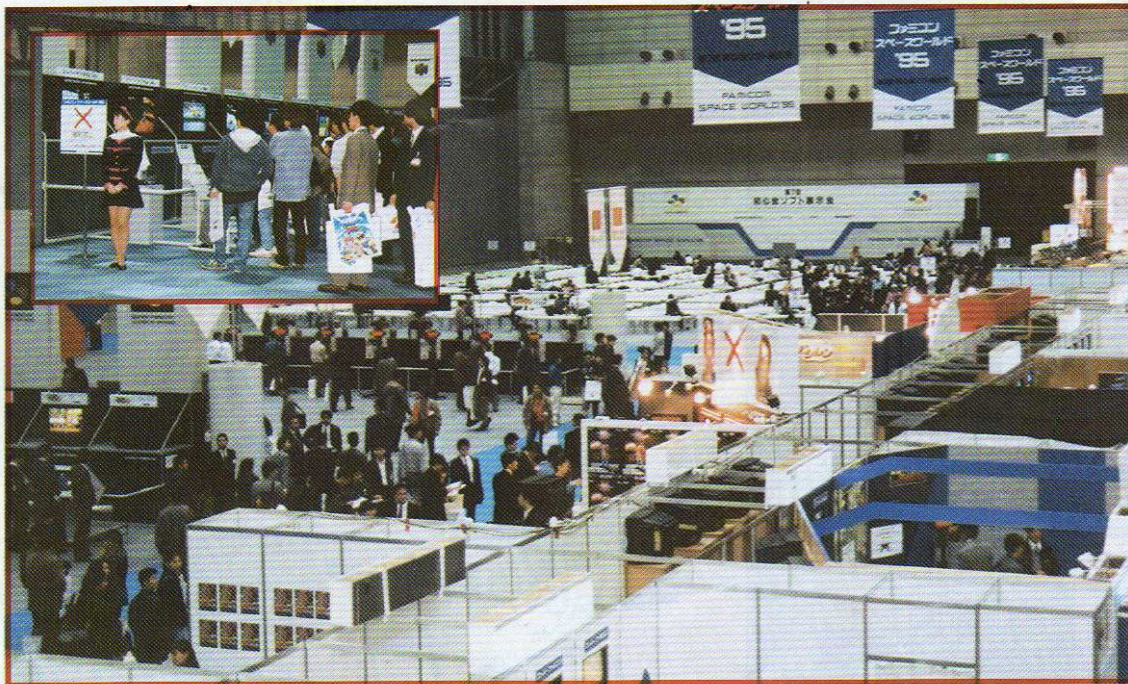
Revistas Ação Games números 9, 15 e 20. Eduardo L. Garcia, Av. Barro Branco, 554, CEP 04324-090, São Paulo, SP.

Cart Mega Man 6 e Tartarugas Ninja 3 ou Tournament Fight. Anésio, tel.: (0242) 43-9451, Petrópolis, RJ.

Qualquer revista AG entre os números 70 e 89. Pago Bem! Emanuel Lima Vasconcelos, Rua Pedro Barbosa Filho, 379, Castelo Barnco III, CEP 58050-610, João Pessoa, PB.

SHOTS

Testamos o... no Japão

A Nintendo acaba com o mistério e mostra a máquina na Shoshinkai 95, realizada no fim de novembro em Tóquio. Ação Games, claro, estava lá para conferir

Reportagem: Ângelo Ishi. Fotos Sílvio Seino. Imagens dos jogos: Divulgação

Vista geral da feira da Nintendo, que durou apenas três dias mas recebeu 50 mil visitantes. No destaque, as filas para jogar Super Mario 64.

Na vitrine, o revolucionário joystick em 7 cores, que tem no verso a entrada para o cartão magnético em que o jogador "salva" seu game e – circundado na foto – o botão para ejetar o cartão. O joystick será o primeiro capaz de sentir a pressão dos dedos. O paddle em forma de botão, no centro, funciona como um joystick. Para usá-lo, o jogador fixa uma das mãos numa das pontas laterais e outra na ponta do centro.

O vitaminado console d... Nintendo, até que enfim, rompe... cortina de fumaça em que vin... sendo mantido e mostra as cara... Mais de 50 mil pessoas conhec... ram e testaram a máquina ... Shoshinkai (Famicom Spa... World 95), promovida pela próp... fabricante em Tóquio. A feira fo... maior evento da temporada ... Natal e ofuscou até os lançame... tos de novos games nas lojas.

Foi também durante ... Shoshinkai que a Nintendo reaf... mou suas promessas: o lançame... to oficial do Ultra 64 será no J... pão (os americanos odeiam es... preferência!) em **21 de abril de ... com o preço de 250 dólares.** Un... centena de consoles foi coloca... à disposição do público, mas ap... nas um jogo — em cartucho ... estava disponível para o test... Super Mario 64. Nosso correspo... dente no Japão, Ângelo Ishi, e u... piloto convidado, Sílvio Sein... também estavam nessa e conta... tudo pra você.

Rapidez, mas com poucos detalhes

Faltando ainda cinco meses pa... o lançamento, o único game d... ponível para teste era Super M... rio 64. Com nome provisório... desenvolvido em apenas 50%, ... jogo deixou a galera babando co... sua ambientação tridimensional... personagem movimenta-se e... todas as direções e as cenas p... dem ser vistas por vários ângul... sob o comando do jogador. "O c... nário move-se rapidamente co... forme o deslocamento de Mario... observa o piloto Sílvio Seino. E... ficou satisfeito também com a v... locidade de resposta aos seus c...

ULTRA 64

O Ultra 64 japonês recebeu novo logotipo, com quatro letras "N" coladas

mandos, embora tenha achado o joystick um pouco esquisito. "Às vezes o personagem vai para onde não queremos. Mas talvez isso mude depois que nos acostumarmos ao controle".

Como o jogo não estava completo, Sílvio sentiu falta de maior detalhamento nas imagens — como textura em elementos do cenário —, ou um maior número de fases. "As imagens não usavam muitos polígonos e fica difícil imaginar se, com um cenário mais detalhado, o console teria a mesma velocidade de processamento. A resolução gráfica, por enquanto, não é muito diferente do que a gente vê no Saturno ou Playstation." Para o nosso correspondente, só seria possível avaliar inteiramente o desempenho do Ultra 64 com um jogo pronto. E provavelmente estas dúvidas só serão satisfeitas em abril, quando o console for lançado.

Cartuchos caros e joysticks em sete cores

Mesmo sabendo que Super Mario 64 estava sendo mostrado pela metade, o público que visitou a feira formou longas filas para testar o jogo e o novo console. Havia demos em vídeo de outros títulos em desenvolvimento para o Ultra: The Legend of Zelda, Pilotwings, Kirby Bowl e Goldeneye 007. Todos eles em cartucho, como a Nintendo vem afirmando desde o princípio. Não foi divulgada a quantidade de memória dos carts. Mas o preço é de amargar: Super Mario 64 custará 98 dólares.

Uma novidade foram os joysticks, que estarão disponíveis em sete cores diferentes: cinza, preto, amarelo, vermelho, verde, azul turquesa e azul escuro. Certamente é para criar uma diferenciação entre os quatro controles que podem ser plugados simultaneamente no console. Na traseira do joystick, como já havíamos divulgado anteriormente, há uma entradinha para um cartão de memória. Ele servirá para o jogador "salvar" sua posição no game. O card poderá ser então colocado no joystick de outro console, permitindo que seu dono continue o jogo de onde parou.

"Há 30 jogos sendo produzidos para o Ultra", apura nosso correspondente, Ângelo Ishi. Ele ficou surpreso com o tamanho do evento organizado pela Nintendo, que ocupou um pavilhão inteiro do maior centro de convenções de Tóquio. "Só na palestra do presidente da empresa, Hiroshi Yamauchi, havia três mil ouvintes — entre jornalistas e pessoas do setor dos videogames."

"Ultra terá grandes jogos" garante a Nintendo

Na concorrida palestra que deu durante a feira, o bigboss da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, dispensou a modéstia. "O lançamento do Ultra 64 será o maior acontecimento da história dos videogames". Ele desculpou-se com o público por mostrar apenas um jogo — e desenvolvido apenas até a metade —, ciente dos riscos que isso significa. "Existe uma grande diferença entre um software em fase de criação e um já desenvolvido. Não adianta mostrar um jogo inacabado e dizer que ele será ótimo. Decidimos mostrar só o Super Mario porque é um jogo muito conhecido e que pode ser comparado com as versões anteriores."

O presidente da Nintendo insistiu na idéia de que, para um console ter sucesso, é preciso criar jogos muito legais. "Os jornais e revistas vivem dizendo que está começando uma nova geração do videogame. Para mim, não existe uma nova geração de hardware, e sim de softrware. O que o consumidor quer não é apenas trocar de máquina, mas jogar games criativos e originais. Ele quer sensações inéditas".

De acordo com Yamauchi, a Nintendo está empenhada em criar jogos excepcionais para o Ultra. Na visão dele, a chave para o sucesso está em aproveitar todo o potencial do console para fazer games que proporcionem novas sensações aos jogadores. "Um recurso muito importante do Ultra e que deve ser bem aproveitado é o seu controle, que permite total liberdade de movimentos para o jogador." Se for bem aproveitada, esta característica será um g de diferencial para, por exem jogos de esporte. "Os produt de jogos poderão dar um s muito grande em qualidad souberem aproveitar isso", cluiu Yamauchi

A FICHA DO BICHO

CPU - Chip da série R4000 RIS de 64 Bits, 93.75 MHz.
Memória: Rambus D-RAM Megabits
Velocidade máxima de transferência de dados: 4.5 Megabits/por segundo.
Co-processador: Chip RPC/ (processador de som e gráfic e DP (pixel drawing), com 62 MHz.
Resolução gráfica: 256 x 22 640 x 480 Pixels.
***Placa de vídeo/Paleta**: 32 B RGBA (**4.294.967.296** core com saída para telas de 21 b (com **2.09.152** cores).

Tamanho: 26 cm de largura 19cm de comprimento x 7,3 de altura.
Peso: 1,1 kg.

* Pra você entender: as platafo mas de 32 bits já lançadas (3D Saturno e Playstation) possue placas de 24 bits, que geram 16 milhões de cores. O Ultra tem c pacidade muito maior (mais de bilhões de cores), mas a Ninten informa a saída real. Na prática, n faz grande diferença: os tevês d mésticos não reproduzem nem total de cores gerado pelo Ult nem pelos outros consoles.

Os Primeiros Games do Ultra

LTRA 64 ULTRA 64 ULTRA 64 ULTRA 64

Confira as informações e imagens que chegaram da grande feira do Japão. Os nomes poderão ser alterados até o lançamento, porque nenhum deles foi finaliz

Super Mario 64

O grande hit da feira e o game com a produção mais adiantada (50% concluído até dezembro). A aventura do encanador começa em um mundo chamado "The World of Rocky Mountain". Todas as fases são tridimensionais e você vai esquiar, nadar, escalar montanhas de gelo, trepar em paredes e árvores. O game tem animações com cara de cinema e, segundo a Nintendo, a tecnologia é toda nova: tudo é feito com polígonos de alta definição. Mais: você terá liberdade total de movimentos e controle dos ângulos de visão. Confira algumas fotos!

Acima a tela de abertura do jogo e Mario enfrentando um pingüim numa fase de neve. Nas fotos abaixo, o encanador mergulha, numa recriação das fases aquáticas das primeiras versões

Mario enfrenta um dos reis Koopa en batalha tridimensional. Depois de le um bafo de fogo, o bigodudo contorn o bicho, pega-o pelo rabo e gira em 360 graus pelo cenário. Dez!

A primeira fase de água exibida é incrível. Mario pode nadar em qualquer direção e enfrenta até tubarões. O realismo das imagens e o som das bolhas de ar é impressionante

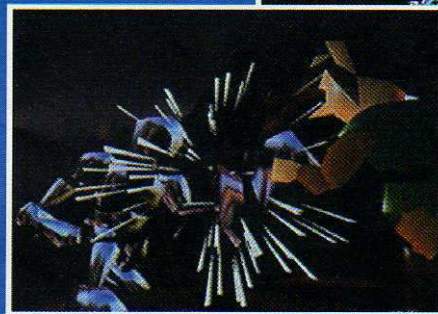
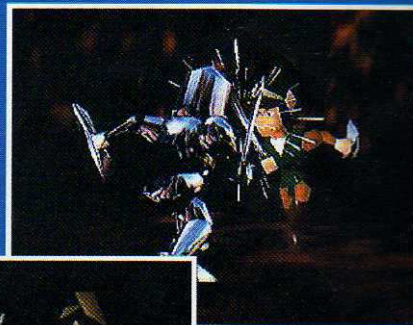
Mario passeia pelos cenários, atrás de passagens e moedas. Repare que os marcadores continuam simples: vidas, moedas e estrelas. Mario também escala plataformas e paredões de pedra (foto abaixo)

Lembra-se dos fantasminhas pentelhíssimos da versão 1. Aqui eles aparecem mais assustadores, cara a cara com o encanador

No protótipo que jogamos, Mario também voa e enfrenta desafios inimagináveis nas primeiras versões, como essa canaleta quase real mergulhando na escuridão

Zelda 64

A Nintendo assume que está criando um drive para discos

Esse é demais! Com apenas duas seqüências de Zelda 64 e uma afirmação quase lacônica, a Nintendo deixou todo mundo de boca aperta ao anunciar um game em disco digital para o Ultra. A novidade será exibida daqui a um ano. Os visitantes da feira puderam assistir, nas seqüências que você vê, a uma briga entre um Link poligonal e um cavaleiro de armadura brilhante. Na primeira parte, o cavaleiro ataca Link, mas os reflexos da armadura espelham as luzes e quase cegam a cena. Na cena seguinte, o herói de Hyrule defende-se com uma elegância nunca vista num golpe de luta. Zelda será o primeiro game desenvolvido para DD Drive, um acessório para disco digital que, se for lançado, deverá arrebentar a boca do balão. Isso porque a Nintendo só promete uma versão jogável na próxima Shoshinkai, ou seja, daqui a um ano. A Big N afirma que a tecnologia do DD Drive é superior à dos CD-ROMs atuais e permitirá ao jogador gravar infindáveis configurações do jogo, o que não é possível nos drives de CD-ROM.

No papel, a seqüência de Zelda não fica tão bonita. Mas em vídeo é impressionante!!

Kirby Bowl

Kirby Bowl nasce do sucesso que Kirby's Dream Course (SNES) fez no Japão. Como no outro game, você comandará Kirby, uma bolinha de golfe e poderá esquiar em florestas selvagens ou brigar com outros três kirbys numa luta do tipo caiu perdeu.

Pilot Wings 64

A Paradigm vai esmerilhar na recriação do seu jogo para o S[NES]. Como nos cartuchos, você po[derá] voar com asa delta, helicópt[ero] jet-pack, detonando em ras[antes] e loopings. A diferença esta[rá no] visual, que trará paisagen[s de] todas as partes dos EUA.

Mario Kart 64

O segundo game de Mario para o Ultra deverá estar pronto em junho. Veja só o visual em quatro jogadores. Provavelmente será possível jogar também no Ghost Mode. Outra presença quase certa é a de um Modo de Batalha, pra arrepiar parceiros.

Blastdozer

A Rare prepara um game inusitado: uma corrida com escavadeiras ultrapotentes. Seu trabalho é derrubar vilas, cidades e tudo o que pintar à sua frente, com segurança, antes que um terremoto aconteça. Esta será, sem dúvida, uma das maiores e mais impressionantes destruições que você já viu. Um game que deverá ser muito louco e original.

Creator

Imagine-se criando os seus próprios dinossauros e colocando-os em um mundo, também imaginado por você, com outras criaturas. De quebra, seu dinos devoram os personagens e você cria também animações e músicas. A Software Creations promete colocar a criatividade em suas mãos.

Buggy Battle

A Angel Studios trabalha nesta batalha de buggys em arena futurística. A Nintendo não deu maiores detalhes e exibiu apenas foto dos games.

Golden Eye 007

Game que será feito em cima do filme com o novo agente secreto inglês. Deverá ser no estilo Doom e com som de primeira. Como é criação da Rare, espera-se muito.

Body Harvest

A softhouse DMA Design nunca foi de se prender a convenções. Lemmings e Uniracers são prova disso. Em Body Harvest, você controlará inúmeros veículos para combater uma invasão alienígena. Inúmeros? Pois é, a DMA diz que serão mais de 80 opções, incluindo tanques e aviões.

StarFox

A Nintendo só informa que será um game muito realista. A não ser, claro, pelo fato de que quem pilota sua nave é uma raposa.

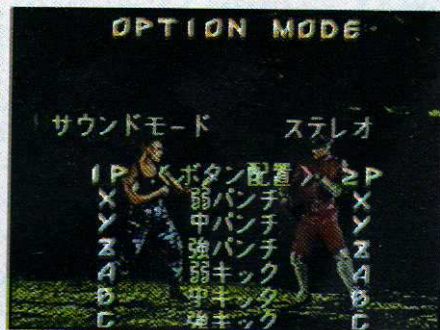
Shadows of the Empire

Game da linha StarWars c gráficos caprichados, pra v lutar com as noves do bem das Dark Forces.

Wave Race 64

Direto do Game Boy para o U O visual está incrível, parece F-Zero pilotado sobre as onda game da Nintendo incluirá até ridas em esgotos e rios. As vel Water Bikes darão lugar a bar futuristas supervelozes. Este ga ainda promete bons gráficos 3 modo Multi Player.

Street Fighter the Movie

PLAYSTATION

Configuração secreta - O que acontece se você **parar uma luta no meio e apertar Select?** Aparece uma tela de configuração até então camuflada, com a qual você pode alterar as funções dos botões em plena luta. Dá para o gasto, né?

Primal Rage

SNES

Debug - Deixe este game ainda mais carniceiro com o debug mode. **Na tela Main Menu, faça a seqüência ← três vezes, → três vezes, ← → três vezes.** A palavra Cheat deve aparecer na tela. É só selecionar a nova opção para ir ao Cheat Menu e estraçalhar: invulnerabilidade, derrotar o oponente com uma porrada ou velocidade turbo. Haja mandíbula!

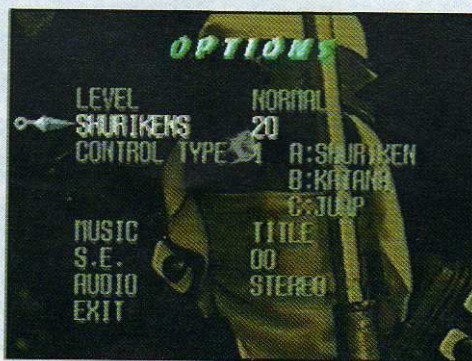
Urban Strike

MEGA

Passwords com 24 vidas - Com este monte de vidas, o jogo vira uma passeio. Decole agora mesmo com as passwords enviadas por Jackson L. dos Santos e Carlos C. Krueger, ambos de Penha (SC).

Fase 1 - **YHLXFW63GGZ**
Fase 2 - **CDP7VTSHMM6**
Fase 3 - **ZDM7VTSHMM6**
Fase 4 - **9NSXGW63GGZ**
Fase 5 - **NDM7VTSHMM6**
Fase 6 - **HWP7VTSHMM6**
Fase 7 - **L6M7VTSHMM6**
Fase 8 - **GDM7V4SHMM6**
Fase 9 - **B3J7VTSHMM6**
Fase 10 - **WDM7VTSHMM6**
Veja o final - **DMXZ96MKHPV**

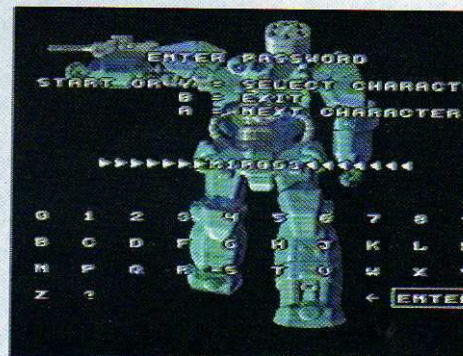
Shinobi Legions

SATURNO

Shurikens e vídeo - Para não fugir à tradição, a mais nova versão de Shinobi também tem um truque para aumentar o número de shurikens — neste caso, para 999. **Basta apertar R e L juntos na tela de options e, sem soltá-los, fazer a seqüência C, A, B.** Se você quiser curtir todas as cenas em vídeo deste CD, faça a seqüência C, X, B, Y, A, Z e Start logo na apresentação do jogo.

Double Dragon

Lute com os chefes - Sem a menor cerimôn[ia] a SNK usou um procedimento igualzinho ao [da] Capcom para acessar os chefes. Saca só: **[na] tela de seleção de personagens, deixe [o] cursor três segundos sobre cada um dest[es] lutadores, seguindo exatamente a ordem Bi[lly], Marian, Cheng-Fu, Jimmy.** Fazendo a seqü[ên]cia no ritmo certo, você ouvirá a voz da Marian dizendo "bingo". Confira: Duke e Shuko v[ão] pintar na tela pra você escolher. Bom, p[elo] menos dá pra tirar de letra.

Mechwarriors 3050

SNES

Munição ilimitada - Use a password **M1R0G**[...] e vá para o game. Seja qual for a arma esco[l]lhida, a munição dela será ilimitada. Nad[a] mau, hein?

Sonic And Knuckles

MEGA

Mais bônus - Começamos a achar que este assunto não tem fim. Os leitores Carlos Augusto S. dos Santos, do Rio de Janeiro, e Mário Alexandre M. Moura, de Tremembé (SP) passaram longe da milésima fase de bônus deste jogo. Mas antes que você anote as passwords, só pra lembrar: **plugue um cartucho Sonic 1 no Sonic and Knuckles e ligue o console. Quando aparecer a tela em que está escrito No Way, escolha passwords** e entre com as senhas abaixo para acessar algumas das milhares de fases de bônus que há neste jogo. Quem dá mais?

Fase 1504 - 4582 8316 5575
Fase 2004 - 4649 8566 3390
Fase 2504 - 4383 6861 0198
Fase 3004 - 3734 9911 4990
Fase 3504 - 3562 4413 7958
Fase 4035 - 5388 5933 9826
Fase 4556 - 4139 7453 8230

Demon's Crest

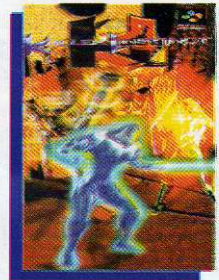
SNES

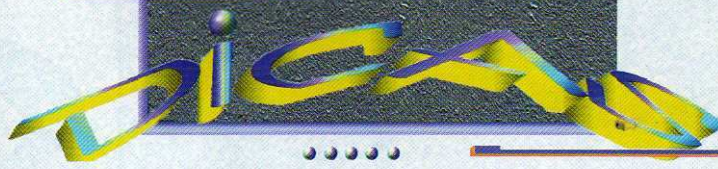
Password para o fim - O descoladíssimo leitor Ivan Luiz de Oliveira, de Guarulhos (SP), conseguiu esta password supercompleta para o fim deste jogaço. Com ela você terá todos os itens e o Life no máximo. Não é incrível?

M T V M
X T M T
C J Q L
D T W H

Jurassic Park

MEGA

Password - A moda de testar nomes como passwords para este jogo pegou mesmo. Depois de **Wagner 93 e Carlos 93**, o leitor Rudner Queiroz, de Taguatinga do Norte (DF) experimentou **Wilian 93** e deu certo. Com esta password, você começa o game no primeiro estágio com todos os equipamentos.

VIRTUA FIGHTER

SATURNO 32X

Com certeza, papai noel fez a alegria de centenas de pessoas tirando um Saturno de seu enorme saco vermelho. Nesse momento, nada melhor do que ter um superguia de Virtua Fighter, o game que vem junto com o console. São 120 golp mais um superataque por personagem. Lembre-se de que os golpes valem para as versões Arcade, Saturno e Mega 32X.

AKIRA

Double Kick Duplo - → → + 2 vezes chute

Tetsuzanko - ← → → + soco + chute

Double Kick - → → + chute
Flying Punch - com o rival no chão, ↑ + soco
Lariat - soco + defesa (juntos)
Derruba o inimigo - ← + soco
Soco no inimigo caído - ↘ + soco
Overhead Hammer Punch - ↗ + soco
Shin'iha - ↙ → + soco
Hachimon Kaida - 2 vezes soco
Kansui Tai - soco, chute
Rimon Chouchuu - → →, soco
Mouko Kohazan - ↓ →, soco
Youshi Senrin - ← ↘, soco + chute

Giant Leap Attacks

Rakugeki Sousui - → + soco
Fuumon Toukai - ← + chute

Superataque

Aplique um Tetsuzanko e depois um Shin'iha.

JACKY

Rodada - aperte chute rapidamente
Flying Knee - → → + chute
Flip Kick - ↖ + chute
Neck Breaker Drop - → → + soco
Flying Elbow - com o rival no chão, ↑ + soco
Giratória - chute + defesa
Chute baixo - ↓ + chute + defesa
Punch Spin - soco + chute
Double Spin Kick - aperte chute 2 vezes
Northern Light Bomb - Soco + defesa
Spinning Arma Kick - ←, soco, chute

Soco especial - ← + 2 vezes soco

Elbow Spinning Kick - →, soco, chute

Superataque

Detone um Punch Spin e um Double Spin Kick em seguida

JEFFRY

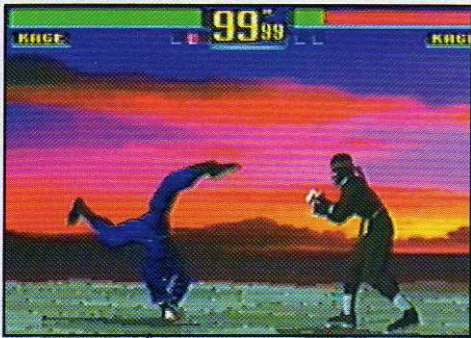
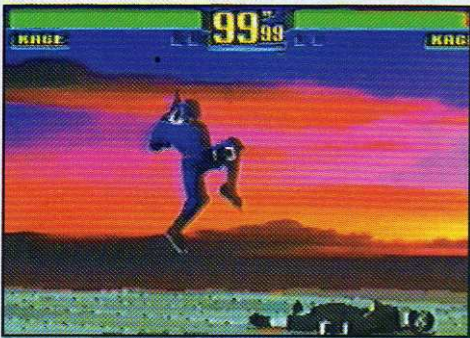
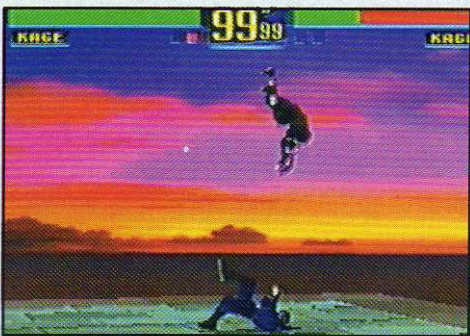
German Suplex 2 - perto do inimigo, → + soco

Dreaded Iron - ↓ + soco

Flying Belly Splash - com o rival no solo, ↑ + soco
Joelhada 1 - → → + chute
Joelhada 2 - perto do inimigo, ↓ → + chute
Pile Driver 1 - ← + soco
Pile Driver 2 - ← ← + soco
German Suplex 1 - → + soco
Soco duplo - → ← + soco
Back Flip - soco + defesa
Upper - aperte soco 3 vezes
Uppercut - → → + 2 vezes soco
Knuckle Kick - soco, chute
Splash Mountain - ↘ ↘, soco + chute
Power Bomb - ↘, soco + defesa + chute
Toekick Hammer - ↓, chute, soco

Superataque

Faça um Back Flip e acabe com um Upper

KAGE

Girada - ↖ + chute

Joelhada - ← 2seg ↙ ↓ ↘ → + chute

Joga o inimigo para o alto - ← + soco

Flying Headbutt - como inimigo no chão, ↑ + soco
Vertical Kick - → → + soco + chute + defesa
Sweep - → → + chute
Elbow Strike - → + soco
Katana Gasumi - chute + soco + defesa
Revolution Spin - aperte chute 3 vezes
Double Punch - aperte soco 2 vezes
Hagasane - soco, chute
Resshoukyaku - 2 vezes soco, chute
Kagegasumi - perto do inimigo, ← →, soco
Haura Gasumi - soco + defesa

Giant Leap Attacks

Kaiten Enzui Geri - ← ←, chute

Superataque

Dê um Revolution Spin e depois um Double Punch

LAU

Flying Footstomp - com o rival no chão, ↑ + soco
Swift Elbow Attack - ← + soco
Giratória - chute + defesa
Piggyback - soco + defesa
Renkantenshin - soco 3 vezes, depois chute
Punch Kick - soco + chute
Renkan Tenshin Soukyaku - 3 vezes soco, ↓, chute
Shajoshou - ↘, soco

Pilão - ← → + soco

Vertical Kick - ↗ + chute

Mortal - ↖ ↖ + chute

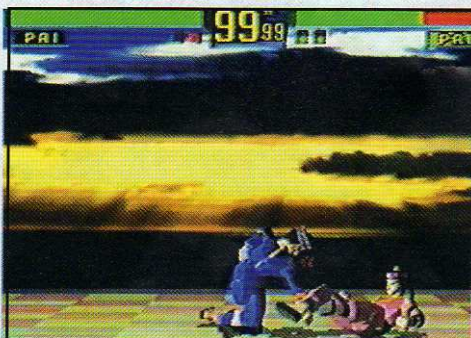
Giant Leap Attacks

Sousuishou - →, soco
Toukuu Soutai - →, chute
Kokyaku Haishou - ←, chute

Superataque

Detone com Renkantenshin + Punch Kick

PAI

Flying Knee Attack - com o rival no chão, ↑ + soco
Defesa com contra-ataque - ↓ ↘ → + soco
Neck Breaker Suplex - → ↓ + soco
Cartwheel Kick - ↖ + chute
Giratória baixa - 3 vezes Soco + ↓ pressionado, depois chute
Rasteira - ↓ + chute + defesa
Flying Kick - → + chute
Back Punch - soco + chute

Derruba e soca o inimigo - → → + soco + chute

Puxa o inimigo pelo braço e derruba - perto do inimigo, soco + defesa

Giant Leap Attack

Rakugeki Soutai - →, soco

Stomp Attacks

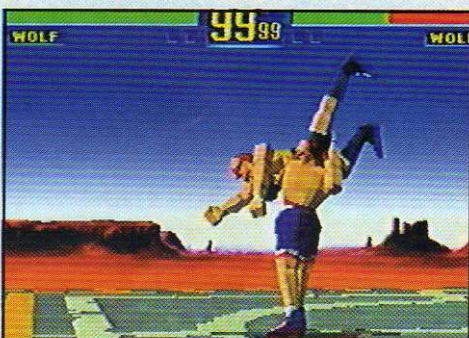
Rai' inshouda - ↘, soco
Renkan Hai Tenkyaku - 3 vezes soco, ↖, chute
Ensen Hairyuu - ←, soco
Senpuu Enjin - ← →, soco

Superataque

Comece com um Back Punch e arrase com uma Giratória baixa

WOLF

Human Windmill Toss - ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Ombrada - → → + soco

Agarra e joga no chão - ↘ ↘ + soco + chute

Flying Back Smash Attack - ↑ + soco
Pula e soca - ← 2seg → + soco
Neck Breaker Suplex - soco + defesa
Jogar o inimigo no chão - → + soco
Upper - aperte soco 3 vezes
Hammer Kick - soco, chute
Suplex - ↙, soco + defesa + chute
Sonic Upper - ↘, soco

Giant Leap Attack

Drop Kick - →, chute

Superataque

Inicie com um Upper e termine com um Hammer Kick

SARAH

Flying Knee Attack - com o oponente caído, + soco
Charging Neck Lariat - → → + soco
Cartwheel Kick - ↖ + chute
Cartwheel Kick Duplo - ↖ ↖ + chute
Rising Knee - aperte soco 3 vezes + chute
Derruba o inimigo - ↓ pressionado + soco defesa
Punch Side Kick - soco, ↓, chute
Double Joint Slam - →, soco, chute
Double-Step Knee - →, chute, ↘, chute
Puch Upper - soco, chute

Flying Knee - → → + chute

Suplex - soco + defesa

Seqüência de chutes - ↘ + 2 vezes chute

Superataque

Aplique um Punch Upper e depois um Rising Knee

WARHAWK

WARHAWK
Sony Interactive

Espacial - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A melhor coisa do game é a sensação de controle completo sobre a nave. Poderia trazer mais missões e estas deveriam ser mais longas

COMANDOS

São quatro opções.
Esta é a Precision:

X	Afterburner (Turbo)
○	Dispara mísseis
□	Metralhadora
△	Seleciona mísseis
L1	Inclina para a esquerda/Gira
R1	Inclina para a direita
L2	Reduz velocidade/ Voa para trás
R2	Aumenta a velocidade
Select	Pausa
Start	Muda visão de jogo
↑	Desce
↓	Sobe

PASSWORDS

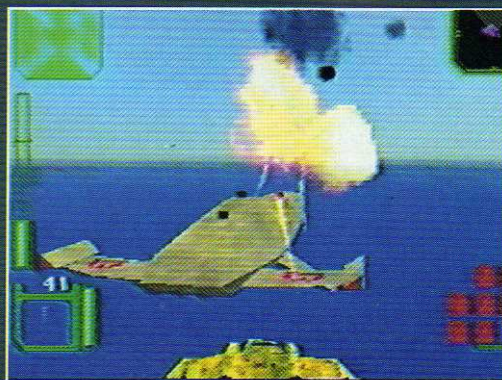
Canyon Zone (Missão 2)
○ △ △ X ○ ○ □ ○

Airship Zone (Missão 3)
X △ X □ □ △ □ △

Volcanic Zone (Missão 4)
□ △ X X X △ ○ □

Uma bem sucedida mistura de simulador de vôo, com espacial e game de tiro é a me definição para Warhawk. A música, a ambientação de cenários e a navegação parecidas com Rebel Assault, mas neste jogo você comanda completamente a sua r e não fica apenas atirando. O melhor de tudo é que comandar sua nave é muito simp e ela permite manobras bem legais, como um looping completo. Os gráficos têm u definição maravilhosa e utilizam toda a capacidade do 32 bits da Sony. Experime

MISSÕES MISTERIOSAS

São seis missões e em quase todas o seu objetivo é resgatar Canisters, que são pequenas caixas vermelhas contendo uma desconhecida forma de energia, utilizada pelos seus misteriosos inimigos, os Kreel. Antes das missões, rola um resumo com imagens digitalizadas da melhor qualidade.

Em Airship Zone, você deve destruir naves que parecem tubarões-martelo, antes de encarar a monstruosa nave principal

MANOBRAS IMPOSSÍVEIS

Você comanda Warhawk, um avião de ataque muito poderoso, que tem capacidade de parar no ar, voar para trás e atravessar túneis e passagens estreitas. Uma versão mais sofisticada e futurista do caça Harrier, que fez fama na Guerra das Malvinas. O seu arsenal é composto de metralhadora, canhão e mísseis. No decorrer das batalhas dá para conseguir duas novas armas: a Flash Bomb e Doomsday Bomb. Use o Weapon Information para conferir as características das armas. Para saber dos ícones das armas e dados sobre o poderio inimigo, veja o Strategic Information. Em Special Acess, você digita as passwords.

Na segunda você vôa en Canyons an Repare no capricho do depois de u detono, a as aparece dan da. Dez!

Esta é a estação principal da segunda fase. Destrua-a e depois entre nas passagens que surgem e pegue os Canisters

A sua comandante não é exatamente uma mulher delicada. Ignore a sua histeria e concentre-se na missão

Para dar um looping, aperte o Direcional para baixo várias vezes, juntamente com o X. Dá até um frio na barriga...

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Sega Sports
Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um jogaço, principalmente para quem conseguir o volante do console para pilotar. A Namco promete dar o troco, com o novo Ridge Racer para Playstation. Melhor pra nós.

COMANDOS

Esta é a configuração A:

A ou C	Freia
B	Acelera
X, Y ou Z	Troca de visão
L	Reduz as marchas
R	Aumenta as marchas

IMPRESSIONANTE! Isto é o mínimo que pode se diz sobre este CD da Sega. O game detonou n fliperamas e conquistou uma legião de fãs. versão de Saturno também faz bonito. Em gra cos e sons, ela é parecida com Daytona USA, m traz algumas ótimas novidades. A principal é modo para dois jogadores com tela dividida. M tem mais: dá para regular o carro conforme o s estilo de pilotar e condições da pista; a jogabilida está estupenda e a movimentação reproduz co perfeição as reações do carro nos diferentes piso Resumindo: um jogaço!

A Sega procurou o realismo e pôs até helicótperos voando durante as provas

O game oferece essas duas visões de pista. melhor é que elas est presentes no modo pa dois jogadores

MODOS DE JOGO

ARCADE

Modo para um jogador que se divide em dois, com quatro carros para escolher em cada um. No ***Practice***, dá para escolher uma das três pistas. Em ***Championship***, você corre contra os outros quatorze concorrentes nas três pistas (deserto, floresta e montanha). Na primeira corrida, você larga em último. A sua posição final será a sua colocação na próxima corrida. Se conseguir ganhar na terceira pista (montanha), pinta uma pista nova, Lake Side, que é a mais difícil de todas. Depois disso, ela fica habilitada em todos os modos.

TIME ATTACK

Aqui você corre sozinho em uma das três pistas. Seu objetivo é baixar os tempos e dá para correr 3 voltas ou sem limite. Neste modo, você pode escolher seis carros, dois originais e quatro configurados por você.

2 PLAYER BATTLE

O próprio nome já diz, é um modo de Versus para dois jogadores. Como em Time Attack, você pode escolher os carros originais ou os configurados. Também escolhe a pista e o número de voltas.

Time Lag - Uma opção legal do modo 2 Play Battle. Dois corredores escolhem um interv lo de tempo a conseguir cobrir, entre 1 e segundos. Ambos largam ao mesmo temp e, quem colocar a diferença de tempo sele onada em um dos checkpoints, é o vencedo

Delayed Start - Você coloca um tempo atraso (de 1 a 30 segundos) na largada pa um dos competidores.

Slower Car Boost é uma opção que serve pa atiçar a competitividade. Quando é ativado, carro que vem atrás desenvolve mais. Assim corrida vira um festival de ultrapassagens.

Em Arcade, você larga em último e deve dar o maior pau para chegar a tempo nos checkpoints. Fique ligado nas contagens regressivas

Lake Side é uma pista estreita e escorregadia. Perfeita para os feras mostrarem as suas habilidades

Nos modos para um jogador, pintam avis tela indicando a próxima curva

O Time Lag é ótimo para aumentar a competitividade. Afinal ninguém quer perder...

A Sega caprichou. Ao contrário de Daytona USA, você não tem a sensação de que o cenário está sendo construído conforme você se aproxima

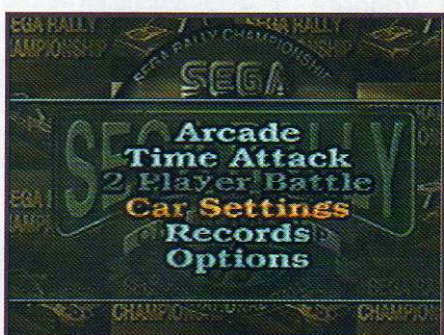
As pistas têm dificuldade crescente. A da tanha, na foto, é a mais difícil.

Em Records, você acessa os melhores tempos de todas as pistas e modos. Entre no hall da fama!

Fazer as curvas de lado, a milhão é uma emoção fortíssima. Dá-lhe adrenalina

PERSONALIZANDO O CARRO

Para correr em Time Attack e 2 Player Battle, você pode personalizar até quatro carros. Os carros são bastante equivalentes, mas em aceleração os modelos Toyota Celica são um pouco mais rápidos que os Lancia Delta. Confira os ajustes possíveis:

Handling - quanto maior a regulagem, mais rápido o carro responde.
Pneus (Tires) - o modelo mais mole é ideal para piso de pedras; o mais duro é indicado para terra.
Suspensão Dianteira e Traseira (F. Suspension e R. Suspension - a mais dura é melhor para terrenos montanhosos.
Escapamento (Blow Off Valve) - apenas para, mudar o ruído do motor.

Experimente diferentes tipos de regulagem para todas as pistas, antes de se decidir pela melhor

MANHAS DE VOLANT

A pilotagem neste game exige muito m perícia do que na maioria dos out jogos de corrida. Isto porque os pisos s muito variados, como areia, grama, te e pedras. Na medida do possível, de se fazer tangência nas curvas. Mas muitos lugares a aderência é tão bai que é melhor contornar as curvas lado, com o carro desgarrando. Dir usando o câmbio manual também é f damental para uma boa performance

OS CIRCUITOS

DESERTO - O primeiro circuito é bom p pegar as manhas do carro: pistas larg com curvas suaves

FLORESTA - A coisa começa apert Começam aparecer curvas fechadas e difícil segurar o carro

MONTANHA - Difícil pacas: é difícil aco panhar os adversários e se bater difíc mente você vence

LAKE SIDE - Dificuldade animal, só pa Prós. Sacou?

"É igualzinho ao arcade!!" Essa foi a frase mais repetida pelos pilotos de Ação Games quando destrincharam este maravilhoso CD. Trata-se da primeira versão na íntegra dos fliperamas pra detonar em casa. Na real, há algumas diferenças nas opções e modos, para melhor. Na hora do va ver não há mudanças, salvo o "Loading", que não chega a atrapal Com uma jogabilidade em cima e son qualidade, X-Men Children of Atom é ótima pedida.

X-MEN CHILDREN OF ATOM
Capcom

Luta - 1 ou 2 jogadores
CD japonês

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Muito bom! Segue fielmente as principais características da versão arcade e ainda traz algumas novidades

GOLPES
Os combos continuam sendo o filé mignon do game. É possível acertar o inimigo no chão, no alto e em qualquer lugar. Também foram man-tidas as esquivas e ataques de surpresa. Com ← ← ou → → é possível reverter um ataque do inimigo e vencer uma luta perdida.

X Ability - Você se lembra? São golpes especiais de cada personagem, que só podem ser usados com a barra de energia cheia. Para carregá-la utilize os Special Moves.

Hyper X - Supermagia de cada personagem.

QUEDAS E AGARRÕES
Quando você for agarrado e arremessado pra cima, poderá se machucar. Evite isso colocando o direcional ↓ + 3 Socos. Assim você cai em pé, embora "gaste" um pouco de energia de seu X Ability

AUTOGUARD
Você pode optar por defesa manual ou automática na tela de escolha. Fique esperto: a defesa automática só dura um round por luta e modifica seus comandos nela.

MORTE SÚBITA
Após um empate no terceiro round, o quarto round será vencido por quem conseguir acertar o adversário primeiro. Vale golpe simples ou especial.

SUPERPULOS
Fazendo a seqüência ↓ ↑ rapidamente, seu personagem pode saltar até três telas de altura!

RASTEIRAS
Conseguindo dar uma rasteira no inimigo, você terá, por alguns segundos, a chance de acertá-lo novamente. A menos que ele dê ← ← + Soco ou Chute. Neste caso, o cara consegue se esquivar de seu segundo golpe.

MODOS DE LUTA
Arcade Game - O nome já diz: é igual na máquina.
Versus - Você contra um amigo disputam uma melhor de três rounds.
Survival - Você encara os demais adversários, em um único round e com uma barra de energia só. Vencendo ganha-se um teco de energia.
Group Battle - Um ou 2 jogadores montam times de até 5 lutadores. São lutas de um round e o vencedor fica, com energia cheia para a próxima.

OPÇÕES
São poucas, mas boas. Você define: nível de f (de 1 a 3 ou Free Select – nesse caso, vo define só na hora da luta), nível de dificul (mínimo de um até máximo de oito), tempo e estéreo ou mono. Ao configurar o seu joys você tem uma novidade: se quiser, poderá h tar os botões L e R para que funcionem com três botões de Soco ou de Chute, juntos. Se quiser, eles ficam sem função.

OS CHEFES

AKUMA
Segure o cursor 2segundos em cada um dos lutadores, nesta seqüência: Spiral, Ice Colossus, Cyclops, Omega Red e Silver Samurai. Em seguida, aperte SF + CF + Cf simultaneamente. Bingo! Aí você ouve uma voz dizendo "Silver Samurai". O cara sai da tela e o poderoso Akuma! aparece, caindo do alto da tela. Os golpes? São basicamente os mesmos do Ryu e estes:

Special - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Voadora - ↑ ↓ ↘ → + Chute
Magia no ar - ↑ ↓ ↘ → + Soco
Reversal - quando atacado, ↓ ↙ ← + Soco

Special 2 - → ↓ ↘ → ↓ ↘ + 3 Socos

Juggernault (o Fanático)
O irmão do Prof. Xavier está de volta. O cara não é mutante, mas, seus poderes são mágicos e ele odeia muito os X-Men e seu irmão. Quer destruir tudo e todos.

Magneto (o Mestre do Magnetis
Magneto discorda da tentativa de pacificar humanos e mutantes pois acha que estes são superiores. Seu objetivo é destruir os X-Men e dominar o Mundo

X-MEN

COLOSSUS

Special Moves
Giant Swing - ↓ ↘ → + Soco
Power Tackle - ↓ ↘ → + Chute (com esse golpe o herói fica invencível às magias inimigas)

Hyper X
Super Dive - ↓ ↘ → + 3 Socos (acerta na subida e na descida)

X Ability

Super Armour - ↓ ↙ ← + 3 Socos (enquanto está brilhando, nada o derruba. Bom para partir para cima do adversário)

Outras características
- **Knock Down** - no ar, → + Soco forte
- **Lift Up** - perto do inimigo, aperte ↓ + Soco para levantá-lo do chão. Até os golpes normais podem tirar energia do inimigo

PSYLOCKE

Special Moves
PSI-Blast - ↓ ↘ → + Soco
PSI-Blade Spin - ↓ ↘ → + Chute

Hyper X
PSI-Thrust - ↓ ↘ → + 3 Socos (+ direcional + Soco, continua o golpe)

X Ability
Nin-Jutu - ↓ ↙ ← + qualquer botão

Outras características
- Dá pulos duplos
- Faz combos com golpes normais

ICEMAN

Special Moves
Ice Beam - ↓ ↘ → + Soco (bate todas as magias, incluse a Power Tackle do Colossus)
Ice Avalanche - Soco forte + Chute (forte cai na frente, médio cai na metade da tela e fraco, bem perto do herói)

Hyper X
Arctic Attack - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability
Ice Fist - ↓ ↙ ← + 3 Socos

Outra característica
- O Icebeam é bom para segurar os lasers

CYCLOPS

Special Moves
Optic Blast - ↓ ↘ → + Soco
Rising Upper Cut - → ↓ ↘ + Soco (continue apertando até levantar o inimigo)

Hyper X

Mega Optic Blast - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability
Super Optic Blast - ↓ ↙ ← + 1 Soco (com o direcional você comanda a direção do raio)

Outras características
- Dá pulos duplos
- Ataca agachado
- Faz combos com golpes normais

WOLVERINE

Special Moves
Drill Claw - direcional + Soco forte + forte
Tornado Claw - → ↓ ↘ + Soco (co apertando Soco para levantar o inimigo)

X Ability
Healing Factor - ↓ ↙ ← + 3 Chutes (co comando ele recupera parte de sua energ

Hyper X

Berserker Barrage - ↓ ↘ → + 3 Socos

Outras características
- Pula da parede (mova o direcional co parede)
- Basta um Soco forte para derrubar o adve

STORM

Special Moves
Whirl Wind - ↓ ↘ → + Soco
Lightning Attack - direcional + Sforte +

Hyper X
Lightning Storm - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability
Flying - ↓ ↙ ← + 3 Socos
Wind Control Back - ↓ ↙ ← + 3 Chu
Wind Control Front - ↓ ↘ → + 3 Chu

Outras características
- Movimenta-se durante os pulos
- Ataca e corre (direcional + 3 socos) enquan

VILÕES

SENTINEL

Special Moves
Rocket Punch - ↓ ↘ → + Soco
Sentinel Force - ↓ ↘ → + Chute

Hyper X
Plasma Storm - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability
Flying - ↓ ↙ ← + 3 Socos

Outras características
- **Knock Down** - no ar, ↓ + Soco forte
- **Gancho** - perto do inimigo ↓ + Soco
- Até os golpes normais podem tirar a energia inimiga
- **Lift Up** - perto do inimigo, aperte ↓ + Soco para levantá-lo do chão

SILVER-SAMURAI

Special Moves
Shuriken - ↓ ↘ → + Soco
Hyakuretutou - aperte Soco rapidamente

Hyper X
Raimeiken - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability
Touki - ↓ ↙ ← + qualquer Soco
Bunsin - ↓ ↙ ← + 3 Chutes

Outra característica
- Até os golpes normais podem furar a defesa inimiga

SPIRAL

Special Moves
Dancing Sword - → ↘ ↓ ↙ ← + 3 Socos
6-Hand Grapple - ↓ ↑ + Soco

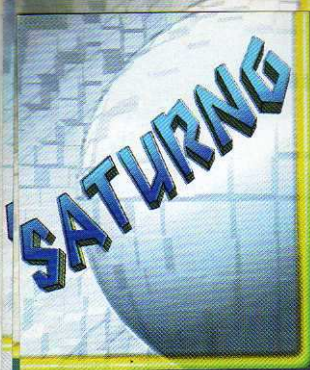
Hyper X
Metamorphose - ↓ ↘ → + 3 Socos (morfa-a em todos os personagens e acerta um 18 hit-combo)

X Ability
Dance - ↓ ↙ ← + botões abaixo:
Soco fraco - troca de posição
Soco médio - teleport
Soco forte - queda rápida
Chute fraco - power-up
Chute médio - supervelocidade
Chute forte - invisibilidade

OMEGA RED

Special Moves
Carbonadium-Coil - ↓ ↘ Soco (apertando Soco repetida te, rouba energia do inimigo)
Omega Strike - ↓ ↘ → + (aperte Chute novamente par rar o golpe)

Hyper X
Omega Destroyer - ↓ ↘ Socos

Outras características
- Pode correr no alto
- Após agarrar o rival com o es você pode acertá-lo com outro pe (Direcional + Soco) ou abso sua energia ou poder (aperte ou Chute rapidamente)
- Ataca enquanto pula

VIRTUA COP

VIRTUA COP
Sega
Tiro - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

O game é bom e envolvente. Mas como são apenas três telas, acaba ficando repetitivo. Mesmo com as opções de modos Ranking e Mirror

COMANDOS

O joystick pode ser configurado. O padrão é este:

A	Atira
B	Aumenta velocidade da mira
C, C rapidamente	Recarrega
Start	Pausa o game

Reféns e Power-ups

Atire em barris, caixas, carros e nos inimigos que aparecem correndo, para faturar novos tiros. Cuidando com os reféns: ao acertar qualquer um você perde uma vida.

Opções básicas

Você escolhe graus de dificuldade definindo resistência dos inimigos, seu número de vidas, de Continues e o Sigh (mira automática). Pode também configurar os comandos, regular a mira e o som.

Virtua Cop foi sucesso nos arcades e estréia nos consoles domésticos como o primeiro game de tiro com gráficos poligonais. Até agora, todos eram digitalizados. O resultado ficou legal: os gráficos foram texturizados e a ambientação tridimensional é tão boa que chega a deixar o jogador tonto de vez em quando. De quebra, ele inaugura também uma pistola para o Saturno, que vem na caixa do CD americano ou do japonês. No Brasil, a Tec Toy lançou o CD no Natal, mas sem a pistola, que deverá pintar só em 96. Mas tudo bem: jogar com o joystick não é tão mal assim.

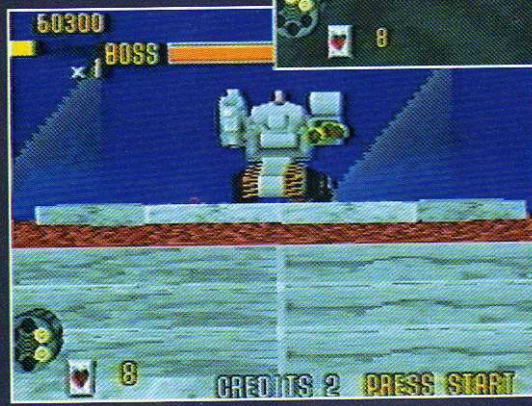
Os heróis ... jogo, num supervis...

Todos os lances

A história rola em Virtual City, onde um sindicato do crime está dominando a cidade. Sua missão é acabar com o misterioso grupo. São apenas 3 fases, com 3 cenas em cada uma. Ao começar, você tem apenas o modo de treino e o Arcade, em que dá para jogar a dois.

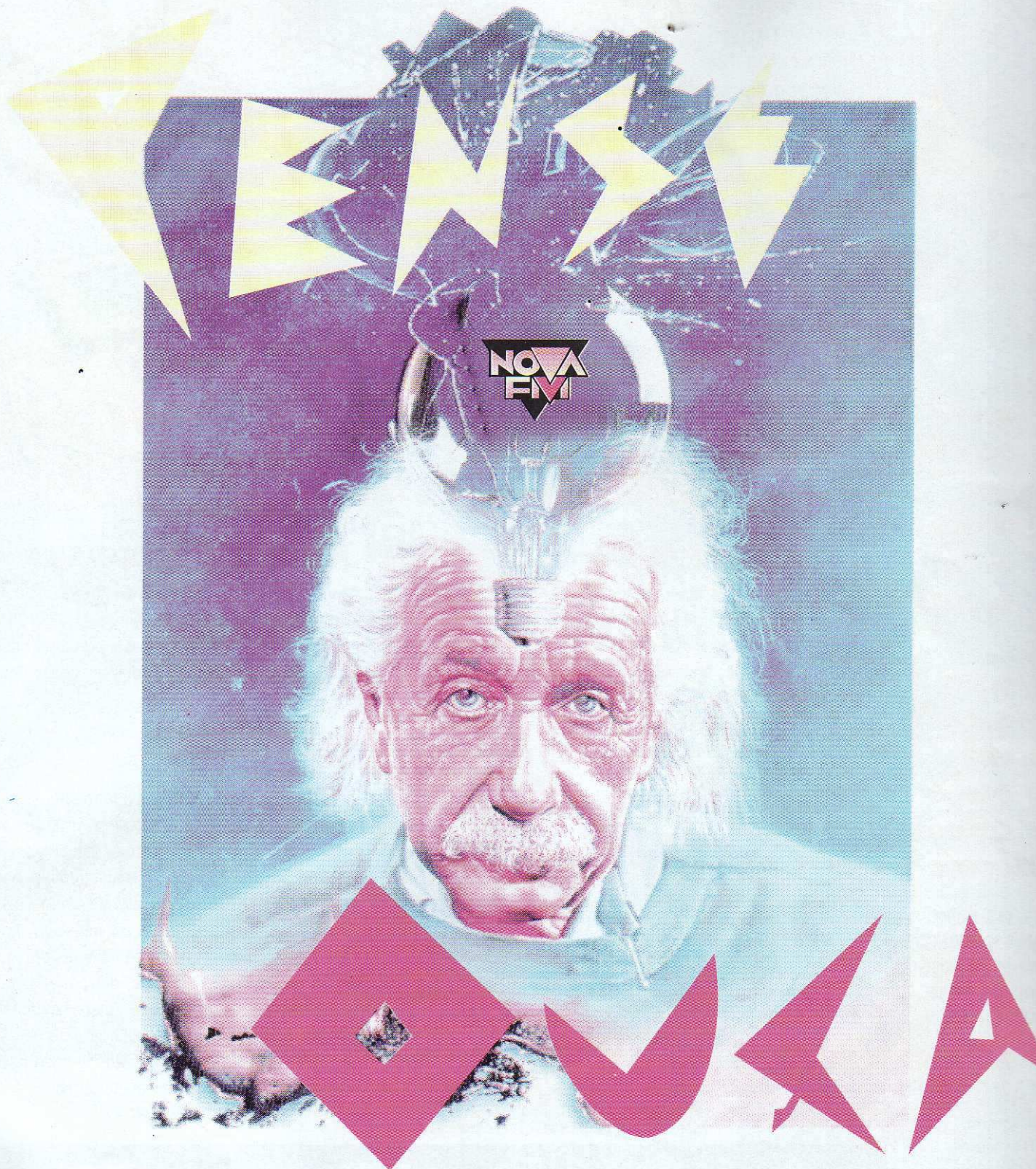
Modo e Opção extras

Só aparecem depois de zerar o game uma primeira vez. O Modo Ranking é para um jogador apenas e nele a CPU calcula toda sua performance e, no final, dá seu desempenho e colocação. Não há Continues e você dispõe de apenas cinco vidas. Na opção extra, a Mirror, a tela fica de "de-cabeça-para-baixo" e você vê no final as estatísticas das partidas jogadas.

Chefe osso duro de roer: Detone os mísseis para que eles não te fritem

Aqui o chefe aparece dentro desse robô. Atire no braço direito

Destruindo as caixas você encontra armas val... sas. Mande bala!

Sinta-se o Rambo. Seu último inimigo está ne... helicóptero. Detone!

Este é um refém, não vá se enganar, ou a... vidinha

EARTHWORM JIM 2
Playmates

Aventura - 1 jogador
24 Mega

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Legal demais, com gráficos tão bons quanto no primeiro game. Jogadores exigentes vão resmungar, pois Jim encolheu, o desafio é baba e faltaram chefes

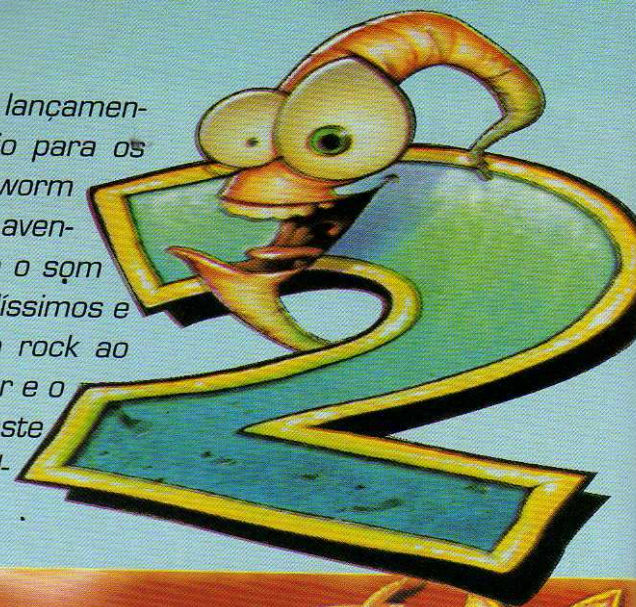
COMANDOS
São configuráveis.
Veja a nossa sugestão:

SNES

A	Chicote
B	Pula
B, B	Solta a meleca verde
X, L ou R	Seleciona a arma
Y	Atira/Abre o pára-quedas

MEGA

A	Atira/Abre o pára-quedas
B	Chicote
C	Pula
C, C	Solta a meleca verde

Nesta época de transição para 32 bits, o lançamento deste cart é um verdadeiro colírio para os jogadores dos 16. A continuação de Earthworm Jim conseguiu manter o pique da primeira aventura. Além disso, traz gráficos infernais e o som merece um prêmio: são efeitos engraçadíssimos e uma trilha sonora ótima, que trafega do rock ao romântico, sem enjoar. O louco bom-humor e o carisma da espalhafatosa minhoca fazem deste game uma referência obrigatória para qualquer jogador que se preze. Demais!

SNES versus Mega

As diferenças entre as duas versões são mínimas e se restringem a detalhes. Entre as fases, pinta uma tela com a famosa dupla de vacas que elogiam você com um Well Done (algo como Muito bom!). Na versão do Super NES, dá para brincar com esta locução apertando os botões do joystick. Cada um corresponde a um tom de voz. Assim dá para ouvir de uma voz fininha até uma bem grossa. No Mega não dá para fazer isto, mas pelo menos a jogabilidade é um pouco melhor.

Infelizmente, a versão para console Sega não traz um botão para selecionar as armas.

As simpáticas vaquinhas comparecem novamente. Muuu!

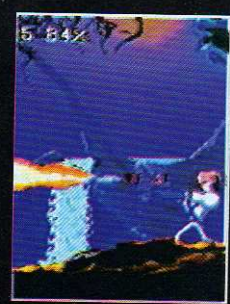
Atrás da Princesa

Depois da primeira aventura, Jim estava numa boa com a princesa What's Her Name, quando o maléfico Psy-Crow a seqüestrou, com a intenção de se casar para se transformar no imperador da galáxia. Logicamente, nosso desastrado herói irá impedi-lo.

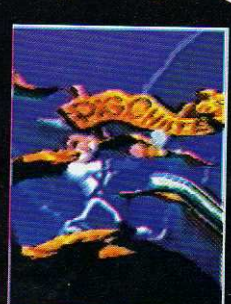
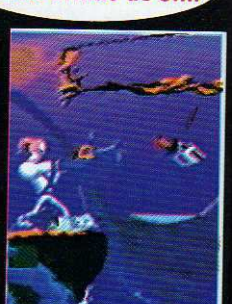
Novidades

O game tem dez fases e quatro armas novas. Uma delas, a bubble gun, não serve para nada, é mais uma piada do game. Agora Jim pode planar com um pára-quedas e solta uma meleca verde que serve para se dependurar em outras em melecas verdes. Durante a ação, você deve pegar armas, itens e os "pedaços" das passwords. Só assim você salva os seus avanços. Mas preste atenção, pois as passwords só funcionam com o videogamen ligado. Se desligar, é aquele abraço.

MINHOCAÇOS

Confira as novas armas de Jim

Mega Plasma

Barn Blaster

3-Finger Gun

Bubble Gum

Homing Missile

Anything But Tangerines

Logo no começo, à esquerda, há uma vida no alto. Vá para a direita e, antes da língua, suba, dependure-se com a meleca e pegue-a.

Carregue o porco (ponha o Direcional para baixo) e coloque-o na rampa. Aí mexa na chavinha, para que o porco caia sobre o bicho que bloqueia a sua passagem.

Atire no teto para que despenquem montes de coisas sobre o figura que lhe atrapalha.

Com o Direcional, você controla a velocidade na subida da escada. Se a velha o acertar, você volta tudo.

Lorenzo's Soil

Aqui, o seu tempo é limitado. O lance é atirar para cima, para abrir caminho na areia. Pegue os relógios para aumentar o seu prazo.

O primeiro chefe a pintar é este casulo. Atire, de longe, nele e nos "casulinhos". Quando ele vier para cima, pule-o pois quando ele o engole, tira um bom teco da sua energia.

Puppy Love

A cada duas fases, rola este bônus. Psy-Crow joga filhotes do seu fiel cachorro Puppy (remember?) e você deve rebatê-los até o cão rosa. Cada vez que aperta o B, Jim vai para um lado e, com A + Direcional, ele se joga. Se caem quatro cachorros, Puppy fica bravo e o ataca. Psy-Crow também joga pedaços de password e, quando você leva a bomba, a brincadeira muda de round.

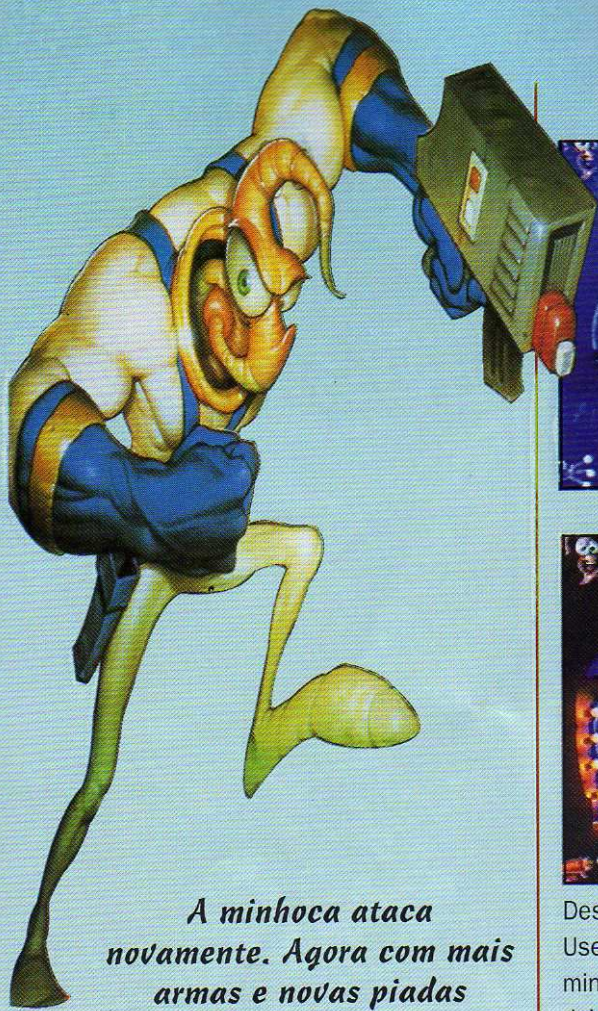
Villi People

Nesta fase, Jim aparece disfarçad salamandra. Você deve conduzi-lo se costar nas beiradas e nem nos "cogum de pinball. No final, você será submetido concurso de perguntas cretinas do "quantas pernas tem um tubarão?". O n ro de perguntas é igual ao número de m cas que você coletou. Depois das pergu rola um teste de memória, com seqüênc luzes para você repetir.

The Flyin' King

Agora, empurre o balão até o final da f Tome cuidado para não atirar nele, senão explode. Quando os gordos grudarem você, aperte B várias vezes para se desve lhar. Quando chegar ao chefe, atire no b para mandá-lo para os ares.

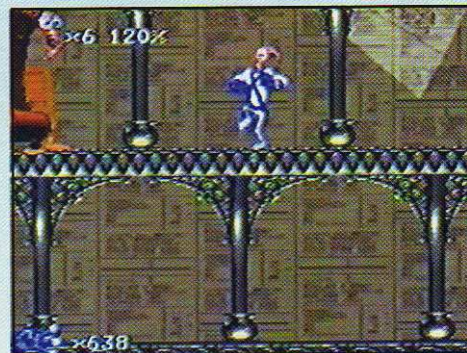
Inflated Head

Desta vez, Jim flutua com a cabeça inflada. Use Y para descer e B para subir. Pegue as minhocas e, no fim da fase, pinta uma brincadeira parecida com a de Villi People.

A minhoca ataca novamente. Agora com mais armas e novas piadas

Udderly Abducted

Neste curioso lugar, as vacas brotam em flores! Estranhismos à parte, elas servem para abrir o seu caminho. Carregue-as para as casinhas: elas dão leite, que cai num caldeirão e faz uma gangorra com a porta. Quando elas estiverem com fogo na cabeça, jogue-as dentro da banheira para que não explodam.

Iso 9000

Carregue o rato para dentro da esfera e encaixe-o na "bola" da máquina. Assim, você irá para a parte de baixo do cenário.

O chefe da fase é a portinha que você não consegue alcançar. Coloque o armário no piso de cima e corra atrás da porta. Ela cai e aí é só passar sobre ela

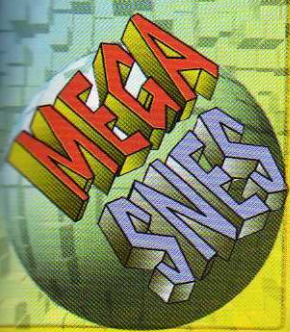
Level Ate

Na fase Junk Food, desligue os fogões estoure os ovos sobre a chapa, para pass sem se ferir.

Atire para detonar o chefe bisteca. Quan ele descer, fique pulando e mudando de lac Páre sobre os tomates, pois sobre a mussare você afunda.

See Jim Run

Na última fase, você simplesmente tem q correr e chegar ao final antes do Psy-Cro que está na cola. Atire nele para atrasá-lo pegue o item J, para correr mais.

Sim, você chegou antes de Psy-Crow até princesa e conseguiu o seu amor de vol Well Done!

DOOM TROOPERS
Playmates e Adrenalin

Ação -1 ou 2 jogadores

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

MEGA

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Quem curtiu Contra vai gostar: fácil de jogar, mas com desafio pauleira e muita ação

PASSWORDS

Mercúrio - IMPERIAL
Plutão - DOOMLORD
Nero - CYBERTOX

★ **Você escolhe de 1 a 5 vidas para começar**

★ **No canto inferior esquerdo você confere o marcador de munição de sua arma comum e do míssil. No alto, em porcentagem, sua energia e número de vidas**

Da parceria entre Adrenalin e Playmates surgiu Doom Troopers, um game no qual d soldados combatem num futuro d tante. Eles perseguem robôs que espalham o mal em quatro planet Doom Troopers tem ritmo e pique o típico jogo de ação, cheio de tir que a moçada adora. Munidos de armas potentes, Mitch Hunter e Steiner lutam nos planetas, cada com três telas e chefe no final. O game traz itens escondidos em ca e os soldados ganham munição ex ao acabar com o inimigo. Confira. imagens são da versão para SNES

VÊNUS

Para atravessar a cachoeira, atire nos caras, use-os como balsas e siga pulando

No fim da cachoeira, atire nos caras e entre nesta passagem para papar um Continue

Que nojo! Esse chefe escroto vomita sem parar. Atire em diagonal, pois não dá pra subir nos ossos

MERCÚRIO

Esta cabe um vesp Há v na f Ao p por e seu Direc se in

Para pôr o chefe bolão de escanteio, desvie do laser e tridente e atire na bolinha, seu terceiro ataque

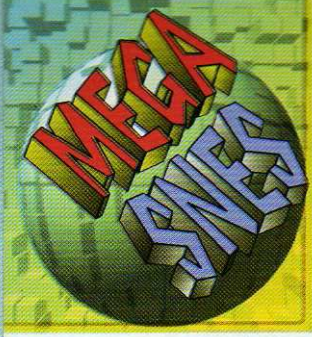
PLANETA NERO

O chefe final deste planeta é esse gigantão, protegido por um facho de luz. Atire somente na cabeça

COMANDOS

SNES	
A	Tiro
B	Pulo
X	Míssil
Y	Ataque de perto
L	(com Autoclimb em On) - Soco/ Golpe com arma
L	(com Autoclimb em Off) - Escalar
R	Direção de tiro

MEGA	
A	Ataque de pert
B	Ti
C	Pu

Na versão SNES, você decide s seu personagem escala locais so zinho ou não na opção Autoclimb (On/Off). No Mega é automático tire o dedo do direcional para qu ele para de escalar, ok?

WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME Acclaim

Luta - 1 ou 2 jogadores

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

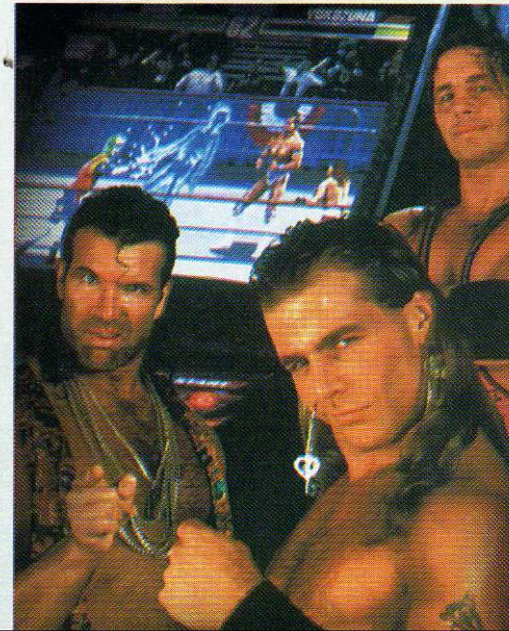
MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Fácil de jogar e muito legal. Os golpes são especiais pra você desencanar e rolar de rir.

★ **A versão de SNES não traz Yokozuna e Bam Bam Bigelow**

★ **Jogando a dois dá pra encarar o modo Head to Head (1PL vs. 2PL) ou o Cooperative (1PL e 2PL vs. Computador)**

Caras muito machos usando máscaras de palhaço, cordões de ouro ou brincos gigantes vão começar a invadir seu console. São as estrelas do Wrestling, ou simplesmente luta livre, um gênero que está ganhando fissurados rapidinho. Também, é uma farra: você pode pisar no pescoço do rival, morder e até bater no juiz. O primeiro a sair foi Royal Rumble. Depois vieram o WWW, Super-Wrestlemania e agora esta versão arcade para Mega e SNES, ambas boas.
O game é divertido e diferente dos anteriores. São lutas de três rounds, como em Street Fighter, sem juiz no ringue. Seus lutadores agora têm Special Moves e até Combos. Tudo novidade em relação às versões anteriores. Nesta matéria você vê as imagens de Mega. Todos os golpes servem para as duas versões.

WRESTLEMANIA
THE ARCADE GAME

RAZOR RAMON

Special Moves

Quick Slash - ↓ ↘ → + soco
Dash'N Slash - soco 2 seg
Quad Slam - → → + chute + chute repetidamente

Throws

Fique ligado!! Para todos os movimentos Throws e Combos, antes você deve fazer : → → + soco forte
Razor's Edge - → → + soco forte

Combos

21 Hit Combo - → → + soco forte, soco, chute, soco forte

BATENDO ROUPA

Quad Slam - → → + chute + chute repetidamente

BAM BAM BIGELOW

Special Moves

Fist Charge - soco 2seg.
Fire Slam - soco forte 2 seg., Run, soco forte perto inimigo
Scissor Kick - ← ← + chute forte

Throws

Power Grab - soco forte - chute forte
Backbreaker - Power Grab, ↓↓ + chute forte

Combos

20 Hit Combo - → →, soco forte, soco, chute, chute fo soco forte

SOCAR PILÃO

Pile Driver - ↓↓ + chute forte + soco repetidamente

DOINK

Special Moves

Hand Clap - ↓ ↘ → + soco (repetidamente para vários claps)
Joy Buzzer - soco 2 seg

Throws

Head Smash - → → + soco forte
Face Smash - ↓ ↓ + chute forte

Hammer - → → + chute forte + chute repetidamente

Combos

20 Hit Combo - → →+ soco forte, chute forte, soco, chute forte, chute
16 Hit Combo - → → + soco forte, chute forte, soco, chute
14 Hit Combo - → → + chute forte, soco forte, soco, chute

THE UNDERTAKER

Special Moves

Neckbreaker - soco 2seg.
Shadow Neckbreaker - soco 2 seg., Run, soco perto do inimigo
Damaging Ghosts - ↘ → + chute
Tombstone Smash - → → + chute forte + chute repetidamente

Combos

21 Hit Combo - → → + chute forte, chute, soco, soco forte, chute forte

Shadow Grab - ↘ → + soco

BRETT HART

Special Moves

Rolling Uppercut - ↘ → + soco forte
Eye Poke - ↓ ↘ → + soco ou soco 2 seg.
Sharpshooter - soco forte perto do pé do oponente caído
Lunging Uppercut - ↓↓ + soco

Throws

Face Slam - ↓ ↘ → + soco
Quad Slam - ↓ ↘ → + soco (repetidamente para 4 golpes)
DDT - Run + soco forte

Combos

13 Hit Combo - → → + soco, soco forte, chute forte, soco

SHAWN MICHAELS

Special Moves

Double Snapkick - ← ← + chute forte
Bach Breaker - soco 2 seg
Flying Neck Throw - → → + chute forte
Drop Kick - → → + chute
Quad Kick - ↓ ↘ → + chute repetidamente

Back Breaker - ↓↓ + chute forte

Throws

Leg Throw - Ru
chute forte
Body Tackle - F
soco forte

Combo

16 Hit Combo
- → →+chute, s
forte, ↓ ↘ →

YOKOZUNA

Special Moves

Salt Throw - soco 2 seg.
Belly Charge - → → + soco
Head Knocker - → → + soco perto do inimigo
Leg Spin Throw - Power Grab, ↓↓ + chute forte
Neck Smash - → → + chute forte
Back Drop - ↓↓ + chute forte

Power Grab - soco forte + chute

Combos

9 Hit Combo - → →+ soco, soco forte, chute forte

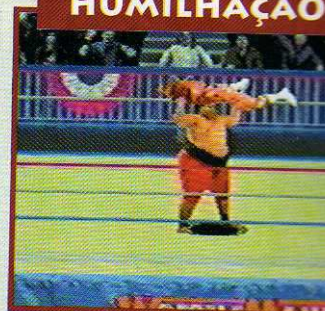
LEX LUGER

Special Moves

Fist Smash - soco 2 seg
Body Flail - → → + chute forte
Elbow Smash - → → + soco

Throws

Power Grab - soco forte + chute forte
Throw - ↓ ↓ + chute forte

Suplex - → → + soco forte

COMAND

SNES	
A	
B	
X	
Y	
Y + R	
MEGA 3 bo	
A	
A + B	
C	
C + B	C
A + C	
MEGA 6 bot	
A	
C	C
X	
Z	S
Y	

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST
Rare

Aventura - 1 ou 2 Jogadores
Lançamento Playtronic

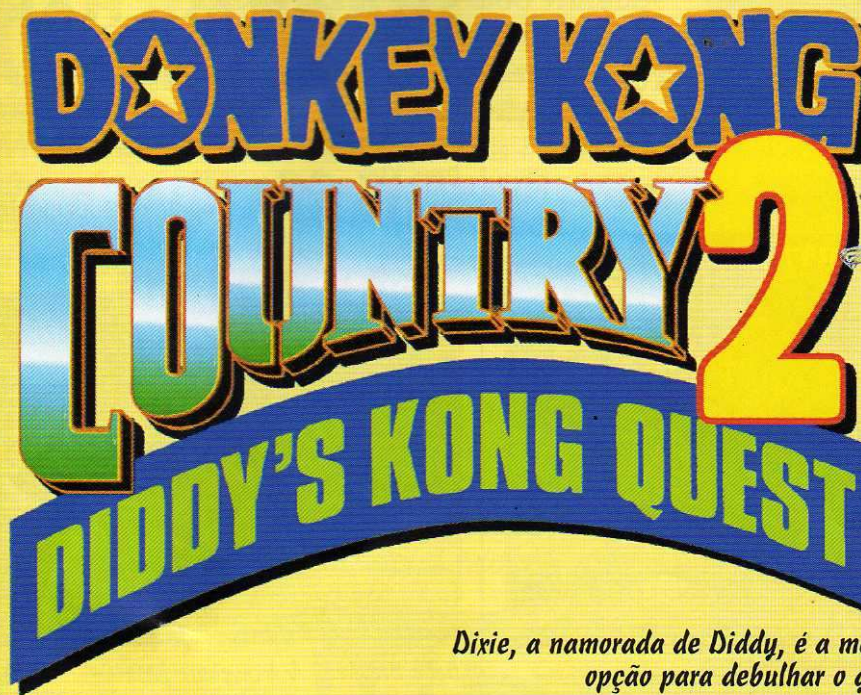
GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Como em Super Mario World, os mundos secretos fazem com que o game valha a pena por muito tempo

COMANDOS

Y perto do objeto	Pegar
Y segurado	Correr
Y	Dixie voa com cabelo-helicóptero
Y	Seqüência de estrelas (para o Diddy)
A	Um sobe nas costas do outro e apertando o Y, atira o que está nas costas
B	Pulo
X	Descer do Rambi

MODOS

No modo Conquest, apenas para um jogador, Diddy e Dixie disputam pra ver quem vence mais fases. Basta um joystick. Aperte o Select para alternar os personagens. Jogando a dois, também é preciso apertar o Select para dar a vez ao colega.

Dixie, a namorada de Diddy, é a melhor opção para debulhar o game

Como é este tal de DKQ?

No geral, o esquema de jogo é igual ao primeiro, mas o desafio aumentou. São seis mundos para explorar, cada um com várias fases. E, como em DKC, à medida que avança, outras fases vão se abrindo dentro do mundo em que você está. Dixie e Diddy encontram amigos pra ajudar, como Rambi, o simpático rinoceronte da primeira aventura. O clã Kong também está na aventura e cada um tem seu lugarzinho nos mundos. Também há muitos itens para tornar a tarefa mais fácil e, é claro, o bom humor de Diddy e sua namorada Dixie.

Barris e coisas de macaco

Moeda de bananas - Use-as para pagar pelas informações e o avião.
Barris com personagem - Devem ser estourados para libertar seu companheiro.
Balão inflável - Ajuda a atravessar lugares difíceis.
Barril com o B - Fase de bônus.
Barril com exclamação - Invencibilidade temporária.
Moeda com o jacaré - Para pagar Klubba. São raras e geralmente estão em fases de bônus.
Moeda DK - Apenas uma em cada mundo. Coletando todas, o final do game é diferente.
Bananas - Junte 100 para ganhar uma vida.
Letras de K-O-N-G - Formando a palavra, rola vida extra.
Balões - Vida extra.

A Famíl

A família Kong é muito imp tante no game. Seus memb sempre aparecem e dão dic salvam o game ou vend objetos importantes. Conheç galera e também Klubba guardião de mundos secret

Cranky
Ele guarda o Monkey Museum e dá dicas sobre A Ilha do Crocodilo em troca de moedas.

Ajuda

Conheça os amigos dos mac cos. Eles estão sempre e caixotes – exceto a foca - ajudam temporariamente: cae fora quando pinta a placa c sinal de proibid

Novamente, a tecnologia da Silicon Graphics, somada ao trabalho da Nintendo e da Rare, deixa a gente de boca aberta. A belíssima continuação de Donkey Kong Country está ainda melhor que a primeira versão. Personagens quase esculpidos, cenários de uma nitidez que impressiona e, principalmente, músicas e efeitos sonoros espetaculares. Ouve-se a chuva e o vento soprando com tanto realismo que se pensa estar na cena. O gorila Donkey Kong é mais um marco nos videogames para SNES. Mas os astros desta versão são Diddy e Dixie. Confira e explore este cart: são 32 Mega de aventura e descontração.

Onde está Donkey Kong?

O malvado capitão Rool seqüestrou Donkey Kong. Ansioso para salvar o amigão, Diddy e sua namorada Dixie começam a explorar a região onde o galeão do capitão encalhou. A macaca tem um potente rabo-de-cavalo que gira como uma hélice de helicóptero, facilitando a exploração das fases. Ela e o companheiro, apesar de preocupados, não perdem a disposição e fazem tudo para encontrar Donkey.

Kong

Wrinkly

Ela está em Kong Kollege. Dá pistas importantes para vencer o inimigo. Também salva o jogo (dá pra salvar até três jogos), mas cobra uma taxa em moedas de bananas. Somente o primeiro Save de cada fase é grátis (free).

Swanky

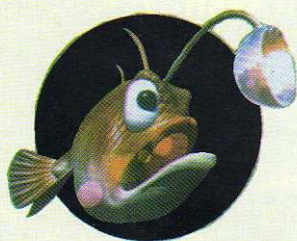
Ele gosta de fazer perguntas e mora em Swanky's Bonus Bonanza. Respondendo certo e pagando, você consegue vidas extras.

Funk

Você o encontra em Funk's Flights. Ele está disposto a lhe vender um avião. Mas só é possível comprá-lo depois de completar o mundo em que você estiver. Depois de concluído o mundo, você volta voando e fuça a fase atrás de passagens secretas.

Klubba

O guardião de mundos secretos. Não é da família e não aparece em todos os mundos. Se você pagar 15 moedas de jacaré, ele permite que você vá para um outro mundo, além dos seis que o game tem.

boa hora

Glimmer

Ele é um peixe-lanterna que ilumina as fases áquaticas muito escuras.

Squitter

Uma aranha muito louca que usa tênis em todas as oito patas! Com o Y ela solta bolinhas de teias. Aperte e segure A para soltar uma teia de plataformas.

Clapper, a foca

Ela aparece em fases de lava e, pulando em suas costas, sopra a lava transformando-a em água.

Rattly, a cobrinha-mola

Aperte e segure o A para que ela pule mais alto.

Mundo 1 Gangplank Galleon

Pirate Panic

Entranto no galeão, logo à esquerda, você encontra o bilhete do rapto, na cabine

Aqui você liberta Rambi pra dar umas chifradas nos inimigos

Após encontrar Rambi, procure uma caix cima do barril e siga para a esquerda

Atire a caixa na porta da cabine e entre no bônus.

Elimine tantos jacarés quanto puder e fature a moeda DK

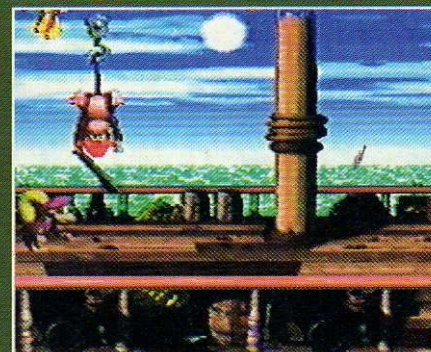
Mainbrace Mayhem

Percorra os mastros usando as cordas. Rapidez é fundamental

Passe a bandeira pirata, vá para direita, suba e ache o barril com estrelas, que marca a tela

Que baba! O balão verde dá duas vidas extras na moleza

Coloque a bola de ferro no canhão e você será arremessado para outra fase de bônus

Gangplank Galley

Você pode atravessar pela fase penduran nos ganchos

Lockjaw's Locker

Nade sem encostar nas arraias. Um simples raspão pode acabar com sua alegria

Topsail Trouble

A cada final de tela, pinta o teste de força. Os itens se revezam e você papa vidas, moedas...

Krow's Nest

O corvo solta ovos que ficam quicando. [...] desses, peque os que não pulam e atire ne[...]

Mundo 2 Crocodile Cauldron

Hot Head Hop

Muitas rochas e lava no caminho. Siga pulando na cabeça dos jacarés. Os marrons jogam longe

Os bônus das estrelas aparecem quando você pula dentro do canhão

Já vimos de tudo nos videogames, mas [...] aranha com tênis é muito legal!

Kannon's Klaim

Aqui os barris têm TNT e explodem contra o inimigo. Arremesse sem dó

As setas nos barris indicam a direção para qual você será lançado

Lava Laggon

Clapper está protegida nas caixas e ajuda vo[...] nadar pela lava transformando-a em água

Red Hot Ride

Se você estiver com Dixie, o helicópetro ajuda muito a atravessar este pedaço

Se o trecho for longo e você tiver que trocar de balão, pule na cabeça das vespas azuis

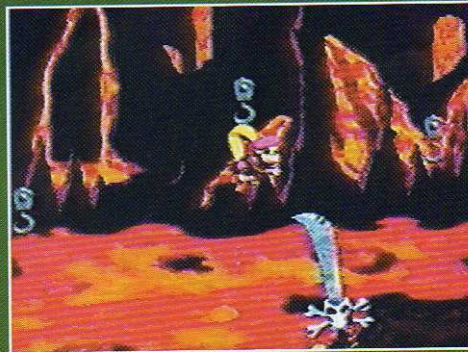
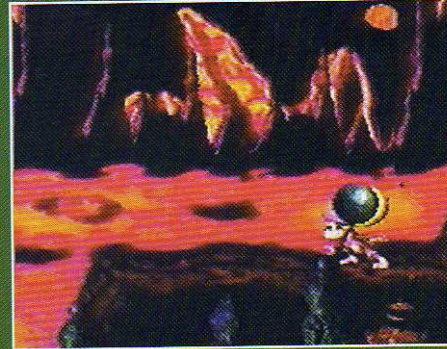
Squawk's Shaft

O jacaré com mãos de gancho não representa perigo. Mas fique ligado para não dançar

Aqui os barris não têm setas e podem arremessar você para qualquer lado

Suba até encontrar o papagaio, outro ami
Use B para o vôo e Y para atirar biscoitos

Kleever's Kiln

Dixie agora vai encarar o dono desta espada. Mas você não poderá cair na lava, senão, já era

Os ganchos na parede são uma ajuda e tanto para fugir dos ataques do pirata Kleever

Quando a bala de canhão aparecer, atire-a ne
dependure-se nos ganchos. Repita até detoná-lo

Mundo 3 Krum Quay

Barrel Bayou

O número no barril indica quanto tempo você pode ficar dentro dele antes do arremesso

Você pode cair no rio sem perceber, já que o cenário confunde um pouco. Fique esperto!

Depois de cruzar mais uma vez com Rambi,
encontra outra moeda DK

Glimmeer's Galleon

Aqui você conhece Glimmer, o peixe-lanterna que te ajuda a chegar no final da tela

Ao avistar a seta formada por bananas, su
entre no barril para sair da água

NBA GIVE'N GO

O basquete é delírio puro e a Konami não quis ficar de fora. Só que poderia ter caprichado um pouco mais. Este Give'n Go é legalzinho e merece uma olhadela. Mas, na nossa opinião, ficou devendo no conjunto. O game traz um novo visual de quadra e você joga com as regras reais do basquete. Na tela, todos os times da liga oficial norte-americana, a NBA, da temporada 94/95, com uma opção para você montar seu time. Um presente da Konami para os fãs da bola ao cesto.

NBA GIVE'N GO
Konami

Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

A visão de quadra é nova na série NBA e traz lances de "zoom out" e "zoom in" constantes. No geral, vale conferir o jogo

COMANDOS

A	Trocar jogador
B	Pular
Y	Arremessar/Roubar a bola
X	Encestar direto

MODOS DE JOGO

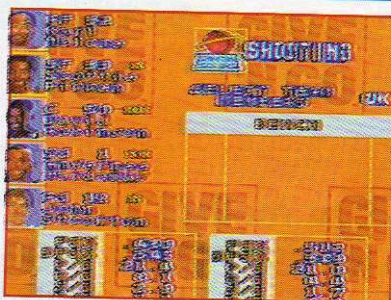
Arcade

São eliminatórias, a partir das oitavas de final, sem poder montar os times. Dá pra jogar até em quatro caras, com o adaptador. Jogando contra o computador, você pode escolher o time dele.

Veja suas opções na seguinte ordem:

1 - Você contra o computador
2 - Dois contra o computador
3 - Dois contra dois
4 - Um contra o outro
5 - Dois contra um

Exhibition

São partidas simples, com as mesmas opções de jogadores do Arcade. Cada um escolhe seu time e manda bala. Se estiver jogando contra o computador, você pode escolher o time dele

No Exhibition você escolhe seus jogadores e monta o time. Avalie o status de acordo com o número de estrelas: quanto mais, melhor

Team Edit

Você monta seu time.

Nesta tela você vai encontrar 27 nomes. Faça a festa e monte uma equipe All Star

Playoffs

Modo com a mesma estrutura do Arcade, mas os jogadores, de 1 a 4, só po[...] jogar contra o computador. Os times das oitavas podem ou não ser escolhido[...] você. Para isso escolha random (seleção automática) ou Custom (você decide[...]

Season

Esquema igual ao do Playoffs, mas sem grades de disputa: você indica o nú[...] de jogos por estação e os times.

Boas Jogadas

Se a bola demorar pra cair, já na boca da cesta, pule novamente perto da tabela e ela vai entrar

Tendo habilidade para driblar o adversário, dá para fazer enterradas do além. Experimente!

Avance com tabelas rápidas e arremess[...] para quem estiver mais perto da cesta[...] Daí, aperte o X para encestar direto

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramador: Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA) Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez. Foto: João Raposo. Arte: Vilce Pedro da Silva

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **97**, Dezembro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa postal 4816, fax(021)532-1486 / 532-1583. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

COMECE BEM O ANO NOVO!

SNES
SUPER TURRICAN 2

Uma nova armadura, mais poderosa, e inimigos que não acabam mais. Muito mais do que um game de ação

SATURNO
VIRTUA FIGHTER 2

A melhor versão do fight poligonal da Sega. Porrada de montão com gráficos mais definidos.

PLAYSTATION
DESTRUCTION DERBY

A Psygnosis arrasa com o mais divertido e competitivo game de corrida dos últimos tempos. Destrua para vencer!

PC
THE DIG

A história que Steven Spielberg criou e George Lucas executou. O adventure mais esperado do ano. Imperdível!

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportam
CONTIGO: TV, Gente e Atualidade
INTERVIEW: Entrevistas e Reportag
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videoga

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidad

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolesce
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Sa
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previs

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viage
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saú

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 0
900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 81
- São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 23
2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 200
- Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-148
1583, Caixa Postal 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDA

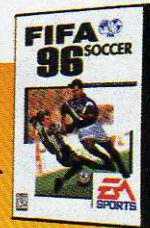
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda.
Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - B
DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226
Campinas: CZ Press - Com. e Represen
Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP
291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Ru
Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fo
CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e R
Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - E
Street - CEP 30110-907 - Belo Horizont
Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerc
Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B
80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253
Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltd
Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 92
20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da A
1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegr
Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-10
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr.
Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianóp
- Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propag
Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A
Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 32

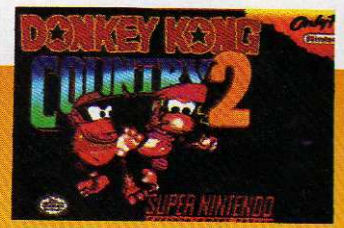
DICAS PARA FÉRIAS EMOCIONANTES:
OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R$ 89,90**

MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R$ 89,90**

FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD. **R$ 89,90**

DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com melhores gráficos e mais de 100 níveis. **R$ 89,90**

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

2 X R$ 265,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Road Rash, The Need For Speed, Flying Nightmares, Daedalus Encounter, Blade Force, Space Hulk.

R$ 84,90

SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

2 X R$ 335,00

JOGOS DISPONÍVEIS:
Daytona USA, St. Fighter The Movie, Worldwide Soccer, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi Legions, Myst, Robotica, VR Virtua Racing, Virtua Cop, Rayman, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2, Cyber Speedway, Off-World Intercepter.

R$ 84,90

SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R$ 300,00

JOGOS DISPONÍVEIS:
Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Tekken, Destruction Derby, Fifa Soccer 96, Wipeout, ESPN Extreme Games, Rayman, Wing Commander 3, NBA Jam TE, St. Fighter The Movie, Jumping Flash, The Rayden Project.

R$ 84,90

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA.
Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.
Nintendo e Game Boy são marcas registradas da Playtronic Industrial Ltda.

PROMOÇÕES SNES - R$ 59,90

- Bonkers
- Bugs Bunny 2
- Demon's Crest
- Double Dragon V
- Esquadrão Marte
- Fatal Fury 2
- Fifa Soccer
- Final Fight 2
- F-1 Roc 2 Built Win
- GP-1 Part II
- Indiana Jones
- Mega Man X
- Mickey's Great Circus
- Mickey Mania
- Power Instinct
- Return Of The Jedi
- Rise of The Robots
- Road Runner
- Speed Racer
- S. Fighter 2 Turbo
- Stunt Race FX
- Super Game Boy
- Super Soccer
- Super Tennis
- Tiny Toon Adventures
- Turn 'N Burn
- X-Men
- World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 84,90

- Captain Commando (SN)
- Demolition Man (SN/MD)
- Dirt Trax FX (SN)
- Dracula X (SN)
- Dragon Bruce Lee (SN/MD)
- Earthworm Jim 2 (SN/MD)
- Final Fight 3 (SN)
- Foreman Boxing (SN/MD)
- Head On Soccer (SN/MD)
- Indiana Jones (MD)
- Kawasaki Superbike (SN)
- Mechwarrior 3050 (SN)
- Mega Man 7 (SN)
- Mega Man X3 (SN)
- Ninja Gaiden Trilogy (SN)
- Phanthom 2040 (SN/MD)
- Pocahontas (SN/MD)
- Revolution X (SN/MD)
- Secret Evermore RPG (SN)
- Scooby Doo (SN/MD)
- The Mask (SN)
- Urban Strike (SN)
- Vectorman (MD)
- Virtua Fighter (32X)
- Weaponlord (SN/MD)
- Wild Guns (SN)

TOP 10 - R$ 84,90

1) Int. Superstar Soccer 2 (SN)
2) Primal Rage (SN/MD)
3) Power Rangers (SN/MD)
4) Donkey Kong Country 1 (SN)
5) Game Boy Transparente (GB)
6) Donkey K Land (GB) (R$ 59,90)
7) Doom (SN)
8) Super Mario World 2 (SN)
9) Batman Forever (SN/MD)
10) Judge Dredd (SN/MD)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis (GB) = Game Boy

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos. **LIGUE JÁ 0800 130 500** **LIGAÇÃO GRATUITA** Aceitamos todos os cartões de crédito.

E RECEBA EM SUA CASA.

Ninguém põe a mão no meu Trululu.

Chegou Trululu.
Quem experimentou, já sabe que é bom.